

PC ACTION

WWW.PCACTION.DE

DVD
XXL 8 GByte
TOP-VOLLVERSION

UNZENSIERT:
AB-16-DVD!

8/2006, JULI
€ 4,99

DIE WIRTSCHAFTSSIMULATION:
HOTEL GIGANT
JETZT MACHEN WIR SIE ZUM
KÖNIG DER BETTENBURGEN!

Vollversion SÖLDNER
diesen Monat auf
PC Games 8/06.



& ADD-ON!

DAS MONSTER-ADD-ON:

**SÖLDNER:
MARINE CORPS**

PC-ACTION-WERTUNG: 80%!

EXTRAS AUF DVD

ÜBER 1,7 GByte MAPS & MODS!



MOD: TACTICAL OPS – CROSSFIRE

Rasanter als Counter-Strike! Geiseln befreien,
Häuser in die Luft jagen, Bösewichte eliminieren.

Gothic II

MOD: KAMPF UM DIE BRUDERSCHAFT

Mehr als zwei Stunden Gothic-Spielspaß! Eigene
deutsche Sprachausgabe. Unbedingt antesten!



MOD: CAUSALITY

Ein defekter Teleporter
beamt Sie in neue Levels
voller Baller-Action.

16

Freigegeben ab 16 Jahren
keine Altersbeschränkung



TEST:
HALF-LIFE 2: EPISODE ONE
DIE GANZE WAHRHEIT!

ANGESPIELT: DIE DIABLO-MACHER PACKEN AUS! EXKLUSIV IN PC ACTION!

HELLGATE: LONDON

WENN IN DER HÖLLE KEIN PLATZ MEHR IST,
KOMMEN DIE TOTEN NACH ENGLAND ZURÜCK.

EL MATADOR RISE & FALL



ANGESPIELT:
WER HIER DEALT, DER WIRD ERSCHOSSEN.
KEINE MACHT DEN DROGENBOSSEN!



GETESTET:
MASSEN SCHLACHTEN! ECHTZEIT-STRATEGIE FÜR
ACTION-FANS. HISTORISCH, BLUTISCH, GUT.

Übersetzt & auf Schweiß des Hells
Begründet: PC-Aktion
Fotografieren: PC-Aktion
Holland: Belgien, Luxemburg € 3,99



08

4 195002 704998

IST ENTSCHIEDEN



KÄMPFE IM HELDENMODUS
SEITE AN SEITE
MIT DEINER ARMEE

BESIEGE GEGNERISCHE
FLOTTEN IN DRAMATISCHEN
SEESCHLACHTEN

ZIEHE IM EINZEL-
ODER MEHRSPIELERMODUS
INS SCHLACHTFELD

BEVOR SIE GESCHLAGEN WIRD



RISE & FALL

CIVILIZATIONS AT WAR

WWW.RISEANDFALLGAME.COM

 MIDWAY

Vollkrass günstig!

Holen Sie sich jetzt das Mini-Abo von PC ACTION mit DVD – 3 Ausgaben plus ultra-starkes WoW-Vario-Pad für nur 9,90 Euro!



Vario Pad „World Of Warcraft - Horde“



Vario Pad „World Of Warcraft - Alliance“

Über
33%
SPAREN +
WoW-Vario-
Pad

Bequemer und
schneller online
abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch
eine Übersicht sämt-
licher Abo-Angebote
von PC ACTION und
weiterer COMPUTEC-
Magazine.

PC ACTION

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: +43 (0)6246 885277

☒ Ja, ich möchte das Mini-Abo der PC ACTION.
Senden Sie mir drei Ausgaben der PC ACTION mit DVD +
Gratis-Extra für nur € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra (bitte nur eins ankreuzen):

- ☒ Vario Pad „World Of Warcraft - Horde“
(Art.-Nr.: 002993)
☐ Vario Pad „World Of Warcraft - Alliance“
(Art.-Nr.: 002994)

(Vario Pad nur solange Vorrat reicht!)

Gefällt mir PC ACTION, muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen. Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC ACTION wider Erwarten nicht, gebe ich dem Abo-Service nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Produkte oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

Kontoinhaber: _____

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D ca. 6-8 Wochen)

Die Redaktion

CHRISTIAN BIGGE ACTION- & ONLINE-SPIELE, EGO-SHOOTER

... hat sich mit dem Projekt www.buffed.de eine zweite Geliebte neben PC ACTION zugelegt und düst trotzdem zunächst in den Urlaub.



JOACHIM HESSE EGO-SHOOTER, ACTION-ADVENTURES

... hat an seinem Automat einen weiteren 2D-Shooter mit einem Credit beendet und quält die Redaktion als neuer Sklaventreiber.



AHMET ISCITÜRK ACTION-SPIELE UND EGO-SHOOTER

... zögerte nicht eine Sekunde, als er die Spendenaufrufe von United for Africa in dieser Ausgabe sah und schloss sofort seine Blutdiamanten-Mine.



ANDREAS BERTITS STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE

... legt jeden Tag ein Ei und sonntags auch mal zwei. Außerdem will er endlich mal seine Winterreifen gegen die Sommerräder austauschen.



MARC BREHME ADVENTURES, HAPS UND MODS

... hält Tim Luis für den schönsten Namen der Welt und weiß jetzt ganz genau, warum keine Geburt jemals eine USK-Freigabe erhält.



RALPH WOLLNER SPORT- UND RENN-SPIELE

... freut sich, dass endlich die Debut-CD seiner Punk-Rock-Band Dead United fertig ist und hofft, nicht darauf sitzen zu bleiben.



HARALD FRÄNKEL ACTION-SPIELE UND EGO-SHOOTER

... ist auf dem Retro-Trip und sucht die Diskettenversionen von Giana Sisters für den C64 und/oder Amiga. Angebote an lesebriefe@paction.de.



LUKASZ CISZEWSKI HERSPIELER-SHOOTER UND ACTION-SPIELE

... hat gleich mehrere WM-Karten! Jedoch nur für das nachgebaute Berliner Olympia Stadion vor dem Reichstag. Immerhin



ALEXANDER FRANK STRATEGIE-, ACTION- UND ROLLENSPIELE

... gratuliert dem Kollegen Brehme zum Pfundskert von Kind (was für ein Wortspiel) und will dem neuen Chef die Frisur anzünden.



Der Chef ist tot ...



... lang lebe der Chef. Chef-redakteur Bigge räumt sein Büro für zwei attraktive Nachfolger.

Hesse: Herr Bigge, Sie haben noch Ihre Tastatur mit dem toten Käfer zwischen F1 und 2 vergessen. Und die ausgedruckte Rohfassung Ihres Werks „Cheaten mit World of Warcraft“ brauche ich auch nicht an meinem neuen Arbeitsplatz!

Bigge: Ja, ja, kaum widmet man sich wichtigen neuen Aufgaben im Verlag und ist für PC ACTION nicht mehr hauptverantwortlich, mucken die Zurückgebliebenen schon auf.

Breme: Zurückgeblieben ist eine ganz schön harte Beschreibung für die Potenzstörungen von Kollege Wollner, finden Sie nicht?

Wollner: Ihnen erzähle ich nie wieder etwas im Vertrauen, Sie Kommunist!

Iscitürk: Ruhig Blut, die Herren. In meiner neuen Funktion als Leitender Redakteur mahne ich zu mehr Gemeinschaftsgefühl!

Hesse: Genau. Ich möchte die Gelegenheit nutzen, Herrn Bigge viel Glück mit seinem Online-Rollenspieler-Internetportal zu wünschen. Dass Sie mich zu Ihrem Nachfolger im Sinne des Presserechts ernannt haben, ist eine weise, vorausschauende und überaus intelligente Entscheidung, die viel Menschenkenntnis voraussetzt.

Frank: Mir wird schlecht! Wieso habe ich nur diesen Volo-Vertrag unterschrieben? Ich hätte Karriere als Müllmann machen können.

Bertits: (steht auf einem Stuhl mit einem Seil um den Hals): Hesse und Iscitürk sind meine neuen Chefs?

Bigge: Locker bleiben. Ich bin ja nur ein Stockwerk tiefer und lenke als Objektleiter die Geschehnisse hinter den Kulissen. Wenn irgendetwas schief läuft, rufen Sie mich einfach an, Bertits, dann kümmere ich mich darum.

Brehme: Moment! Als ostdeutscher Mitarbeiter hätte ich doch viel bessere Voraussetzungen für das Bespitzeln von Kollegen.

Fränkel: Sie haben außerdem die perfekten Voraussetzungen, um mit 35 an einem Herzinfarkt zu sterben, wenn Sie so weiterfressen.

Ciszewski: Eben. Machen Sie es wie ich, Brehme. Jeden Tag mit dem Fahrrad zur Arbeit, das verbrennt die Pfunde.

Wollner: Ist Ihnen das nicht gestohlen worden?

Ciszewski: Ja, aber mein Onkel hat es mir bereits zurückgegeben.

Hesse: Ruhe jetzt, verwöhntes Pack, ich muss noch einen Aufruf starten! PC ACTION sucht einen weiteren Volontärs-Schreibsklaven. Details finden Sie auf www.paction.de und Seite 11!

SID MEIER'S
CIVILIZATION IV
WARLORDS II



Das offizielle Add-on für
den Strategie-Bestseller
Sid Meier's Civilization IV



SID MEIER'S
CIVILIZATION IV
WARLORDS II

Ende Juli im Handel!

www.2kgames.de/warlords



© 2004 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. Sid Meier's Civilization IV, Warlords, Civ, Civilization, 2K Games, the 2K logo, Firaxis Games, the Firaxis Games logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Developed by Firaxis Games.

Der Dell Übermenschliche

NEU

**DUAL
CORE**

Dell™ XPS 700 "Primus"

XPS

- Intel® Pentium® D Prozessor 930 (3 GHz, 2x 2 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Original Windows® XP Home Edition (OEM®)
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz
- 160 GB** SATA II Festplatte, 7.200 U/Min
- Broadcom® 10/100/1000 Gigabit Netzwerk
- 256 MB PCIe x16 nVidia® GeForce™ 7900GS
- Integrierter 5.1 Audio
- 16x Dual-Layer +/- DVD-Brenner
- 1 Jahr Vor-Ort Service am nächsten Arbeitstag¹⁾
- Microsoft® Works 7.0 (OEM®)
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 7x USB 2.0
- "E-Learning Entdeckungspaket"

1.499 €

Inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand
Systempreis ohne Monitor

Finanzierung ab 47,96 € E-Value™: PPDES-D06XP5

Upgrades

- 3 Jahre Vor-Ort Service am nächsten Arbeitstag¹⁾
- CompleteCare™ Unfallschutz + 219 €
- Microsoft® Office Small Business Edition 2003 (OEM®) + 302 €
- 250 GB** SATA Festplatte (7.200U/Min) + 58 €

**2.5 mm Voll-
Aluminium Gehäuse**

**Dell™ empfiehlt
Windows® XP Professional.**

Der Dell™ XPS mit Intel® Pentium® D Prozessor mit Dualcore-Verarbeitung. Unglaubliche Kraft und Leistung.

Der erste Eindruck kann täuschen – in diesem einen System verbirgt sich mehr Power, als du dir je erträumt hast. Wenn es richtig rund geht, kannst du dich auf Unterstützung verlassen, in allen Situationen, denn wer den Dell™ XPS im Griff hat, ist auf alles gefasst. Ob gegen einen perfiden Professor mit seinen Psychotricks oder unter dem tödlichen Angriff einer Legion von Mutanten – der XPS verleiht dir ungeahnte Kräfte. Der Dell™ XPS setzt auf den Intel® Pentium® D Prozessor mit Dualcore-Verarbeitung, um dein Gaming auf ein ganz neues Action-Niveau zu heben. Bist du auf den letzten Widerstand vorbereitet? Dann rüste dich jetzt mit diesem übermenschlichen System aus. Ruf uns an oder klick dich zu www.dell.de!

**Gewinnen Sie einen fantastischen
X-Men Urlaub!**

Weitere Details unter www.dell.de/xmen
'X-Men: Der letzte Widerstand' jetzt im Kino!

Hinweis für Verbraucher: Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn Sie die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt der Ware widerrufen. DELL GmbH, Unterschweinstiege 10, D-60549 Frankfurt am Main

Alle Preise sind gültig bis 27.06.06 und nicht kombinierbar mit anderen Angeboten oder Rabatten. In Österreich leicht abweichende Angebote und Versandkosten. Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen der Dell GmbH. Produkt kann von Abbildung abweichen. Änderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Dell, das Dell Logo, Dimension und Inspiron sind Marken der Dell Inc. Microsoft und Windows sind eingetragte Marken der Microsoft Corporation. Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel SpeedStep, Intel Vivix, Intel Xeon, Itanium, Itanium Inside, Pentium und Pentium Inside sind Marken der Intel Corporation oder ihrer Tochtergesellschaften in den USA oder anderen Ländern. Mit einem DVD-RW Laufwerk gebrannte Medien sind evtl. nicht kompatibel mit einigen auf dem Markt befindlichen Laufwerken. *Bei Bestellung ausgewählter Dimension PCs oder Inspiron Notebooks bis 27.06.06 erhalten Sie 36 Monate McAfee SecurityCenter Sicherheitssoftware gratis, gültig für max. 5 Systeme pro Kunde. **Die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren. *Die angegebenen Zeiten sind ungefähre Reaktionszeiten von denen im Einzelfall aufgrund besonderer Umstände (z.B. erforderliche Ersatzteilbeschaffung) abweichen werden kann. *Jetzt kaufen! Erste Rate ab 2007 zahlen. Laufzeiten von 12 bis 48 Monaten. Gültig bis 30.06.2006. Standardfinanzierung: Laufzeit 36 Monate. Erhältlich ab einem Bestellwert von 300 €. Effektiver Jahreszins nur 9,9%. Ratenfinanzierung ist ein Angebot der CC-Bank AG, Mönchengladbach, unserer Partnerbank. Bonität vorausgesetzt. Nur für Personen ab 18 Jahre mit Wohnsitz in Deutschland. *Microsoft OEM Software wird von Dell ab Werk vorinstalliert und optimiert. Einige in diesem Computer enthaltene Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise durch technische Maßnahmen kopierschutzgeschützt. Solche Produkte können Sie nicht verwenden, wenn Sie nicht zuvor die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt durchführen. Die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt und die Microsoft® Datenschutzpolitik werden während der allerersten Inbetriebnahme des Produkts, bei bestimmten Neuinstallationen des Softwareprodukts bzw. der Softwareprodukte oder bei bestimmten Neukonfigurationen des Computers ausführlich beschrieben und können über Internet oder Telefon vervollständigt werden (dabei können Telefongebühren anfallen). *CompleteCare Versicherungsdeckung kann nur in Verbindung mit einem Servicevertrag gleicher Laufzeit erworben werden. Dieser Service wird für Dimension Desktops und Notebooks als Zusatzservice angeboten. CompleteCare kann nicht für bereits bestehende Systeme als Zusatzleistung erworben werden. CompleteCare kann nur während der üblichen Geschäftszeiten in Anspruch genommen werden. Versicherer des CompleteCare Schutzes ist LIGI (London General Insurance), Dell GmbH, Unterschweinstiege 10, D-60549 Frankfurt am Main.

MARVEL
TM & © 2006 Marvel © Fox

XPS

Kraft und Leistung



DUAL
CORE

DUAL
CORE

NEU



Dimension® 9150 Essential

- Intel® Viiv™ Technologie mit Intel® Pentium® D Prozessor 930 (3 GHz, 2x2 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Original Windows® XP Media Center Edition 2005 (OEM*)
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz
- 250 GB SATA NCQ Festplatte, 7.200 U/Min
- Optional - 15" TFT-Display, Dell® E156FP für 173 €
- Broadcom® 10/100/1000 Gigabit Netzwerk
- 256 MB PCIe™ x16 nVidia® GeForce™ 7300LE TurboCache™
- Integrierter Sound Blaster® Software
- 16x DVD+-RW Brenner und 13-in-1 Kartenleser
- Dell™ TV-Tuner PCI-Karte & Dell™ MCE Fernbedienung
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM*)
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 7x USB 2.0
- "E-Learning Entdeckungspaket"

GRATIS
36 Monate
McAfee®
SecurityCenter™

799 €
inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand
Systempreis ohne Monitor

Finanzierung ab 25,57 €*

E-Value™: PPDE5-D06915

Upgrades

- | | |
|--|---------|
| • Servicepaket BASIC inkl. 3 Jahre At-Home | + 139 € |
| • Microsoft® Office Small Business Edition 2003 (OEM*) | + 302 € |
| • 256 MB PCIe™ x16 nVidia® GeForce™ 7900GS | + 232 € |

XPS M1710 "Enthusiast"

XPS

- Intel® Centrino® Duo MobilTechnologie mit Intel® Core™ Duo Prozessor T2500 (2 GHz, 2 MB L2 Cache, 667 MHz FSB)
- Original Windows® XP Home Edition (OEM*)
- Intel® PRO/Wireless 3945 Karte (802.11a/b/g)
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 667 MHz
- 80 GB SATA Hard Drive (5.400rpm)
- 17" WUXGA (1920x1200) TFT-Display
- 256 MB nVidia® GeForce™ Go 7900
- 1 Jahr Vor-Ort-Service am nächsten Arbeitstag*
- 6x USB 2.0, TV-Out, VGA, DVI, Firewire, SD-Card
- DVD/CD-RW Combo-Laufwerk
- Lithium Ionen Akku mit 80Wh
- Microsoft® Works 7.0 (OEM*)

1.799 €
inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand

Finanzierung ab 57,56 €*

E-Value™: PPDE5-N06XP5

Upgrades

- | | |
|--|---------|
| • 3 Jahre CompleteCare™ Unfallschutz | + 197 € |
| • Microsoft® Office Professional Edition 2003 (OEM*) | + 348 € |
| • Inspiron® XPS Rucksack | + 93 € |

**Jetzt kaufen, erste
Rate ab 2007 zahlen²⁾!**

Aktuelle Angebote vom weltweiten PC-Hersteller Nr. 1 (IDC Q1 2006) online oder per Telefon

CLICK

www.dell.de

Privatkunden

0800 / 2 88 33 55

Geschäftskunden

0800 / 2 31 33 55

Mo.-Fr. 8 - 20 Uhr, Sa./So. 9 - 18 Uhr. bundesweit zum Nulltarif Österreich: Tel. 08 20/24 05 30 47, 0,15€/Min., www.dell.at - Schweiz: Tel. 08 48/33 44 02 - Lokaltarif, www.dell.ch

Mehr Power für Gamer

DELL



Pentium® D
inside™

**Dual-core.
Do more.**

TEST DES MONATS

AB SEITE
84

Half-Life 2: Episode One

Jetzt geht es endlich weiter! City 17 steht kurz vor der Zerstörung: Gemeinsam mit Herzdame Alyx kümmern Sie sich als Gordon Freeman um die Evakuierung der Metropole. Doch es ist nicht alles Gold, was glänzt. Ob HALF-LIFE 2: EPISODE ONE die Klasse des Hauptspiels erreicht, erfahren Sie in unserem Test.

THEMA DES MONATS

AB SEITE
40

Hellgate: London

Wenn sich die Erfinder der *Diablo*-Reihe zusammenrotten, um ein neues Action-Rollenspiel zu entwerfen, kann kaum etwas schiefgehen, oder? Werfen Sie mit uns einen intimen Blick auf eine postapokalyptische Welt und die vielleicht bizarrsten Monster aller Zeiten.

PC ACTION 8/2006

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
FAX: 0911/28 72 435 • E-MAIL: leserbriefe@pcaction.de
Besuchen Sie uns im Internet unter www.pcaction.de

RUBRIKEN

Abo-Anzeigen PC ACTION	4, 123, 126
Auftakt	5
Darauf wartest du!	20
Das Allerletzte	178
Die zock ich am liebsten	130
DVD-Inhalt	176
Hardware-Gewinnspiel	23
Impressum	177
Leserbriefe	28
Redaktionsspiegel	83
SMS-Gewinnspiele	22
Spilereferenzen	83
Testphilosophie	82

AKTUELL

Aion: The Tower of Eternity	26
Anno 1701	38
Battlefield 2142	11
Call of Juarez	10
Cossacks 2: Battle for Europe	14
Der weiße Hai: Das Spiel	12
Die Siedler 2: Die nächste Generation	13
Dungeon Runners	26
Enemy Territory: Quake Wars	11
Faces of War	14
Flatout 2	14
Fluch d. Karibik: Legende des J. Sparrow	14
Gothic 3	17
GTR 2	16
Heart of Eternity	16
Heavy Rain	18
Hitman: Blood Money	13
Inhabited Island: Prisoner of Power	16
Just Cause	17
Lost	11
Marvel: Ultimate Alliance	11
Rage Hard	13
Snow	18
Superman Returns	16
Test Drive Unlimited	17
The Chronicles of Spellborn	24
Vanguard: Saga of Heroes	26

BLICKPUNKT

Valves Lizenzpolitik	34
Valves <i>Counter-Strike</i> darf nur noch mit Lizenz auf Turnieren laufen. Wir verraten, warum.	
Das Sin-Episodes-Debakel	36
Warum deutsche Spieler noch immer auf Rituals Shooter <i>Sin Episodes: Emergence</i> warten!	

VORSCHAU

THEMA DES MONATS:

Hellgate: London	40
Öffnen sich die Tore zur Hölle, bedeutet das meist eines: Sie haben einen langen, harten Tag voller Kämpfe vor sich!	
Alliance: The Silent War	54
Dark Messiah of Might and Magic	66
Dead Island	64
El Matador	50
Frontlines: Fuel of War	62
Lego Star Wars 2: The Original Trilogy	75
Loki: Im Bannkreis der Götter	76
Paraworld	72
Prey	58
Radsport Manager 2006	78
Rainbow Six: Vegas	68
Silverfall	80
Splinter Cell: Double Agent	56

TEST

TEST DES MONATS:

Half-Life 2: Episode One	84
Der Krieg zwischen Rebellen und Combine geht weiter. Und Alyx ist auch dabei! Heiß!	
Bahnsim Pro	122
Battlefield 2: Armored Fury	98
Brigade E5	118
🔪 Budget: Splinter Cell Trilogie	128
Championsheep Rally	122
CSI: Mord in drei Dimensionen	120
Die Kicker Quiz-WM	124
Die Römer	114
Don't get angry 2	120
Down in Flames	124
Dreamfall: The Longest Journey	110
Eets	120
Gods: Lands of Infinity	122
Marble Maniacs	122
Namco Museum 50th Anniversary	120
Planetside: Invasion	122
Pro Angler	125
Pro Train Perfect Add-on 2	124
Rise & Fall: Civilizations at War	90
Rome Total War: Alexander	106
🔪 Rush for Berlin	114
Strategic Command 2	122
Terrorist Takedown: War in Colombia	121
The Da Vinci Code: Sakrileg	112
Titan Quest	100
Wächter der Nacht	124
X-Men 3: The Official Game	96
Zoo Tycoon 2: Abenteuer Afrika	124

SPIELERFORUM

Act of War	140
Age of Empires 3	137
Battlefield 2	132, 139
Command & Conquer Generäle	135
Die Sims 2	137
Doom 3	135, 139
F.E.A.R.	137
Fire Department 3	139
Gothic 2	142
Half-Life 2	138, 139
Quake 4	139
Star Wars: Empire at War	140
The Elder Scrolls 4: Oblivion	137
Unreal Tournament 2004	134, 136, 137, 139

SPIELETTIPPS

Darkstar One	147
Ghost Recon: Advanced Warfighter	151
Heroes of Might and Magic 5	153
Hotel Gigant	147
Pro Evolution Soccer 5	147
Rise of Nations: Rise of Legends	147
Rush for Berlin	147
Sin Episodes: Emergence	147
Söldner: Marine Corps	147
Terrorist Takedown: War in Colombia	147
The Da Vinci Code: Sakrileg	147
Übersoldier	147

HARDWARE

Aktuelles	162
Hardware-Neuheiten speziell für Spieler.	
Einkaufsführer	172
Top-Hardware für Spieler auf einen Blick.	
Test: AMDs Sockel AM2	164
Wir verraten Ihnen, warum Sie Geld für AMDs neue Technik ausgeben sollen.	
Test: Einzeltests	169
Geprüft: Grafikkarte, Maus, Festplatte.	
Thema Technik: VGA-Lufttunnel	170
Wenn Ihre Grafikkarte überhitzt, dann bauen Sie ihr doch einen Lufttunnel.	

LEGENDE: 🟡 PC ACTION GOLD 🟢 PC ACTION PREISTIPP

SPIELERFORUM

AB SEITE
132

Lesen Sie alles über die neuesten Erweiterungen für
**BATTLEFIELD 2, HALF-LIFE 2, DOOM 3, UNREAL
TOURNAMENT 2004, QUAKE 4, AGE OF EMPIRES 3
U.Y.M.**

BF2: Operation Peacekeeper

HARDWARE

AB SEITE
162

Eitler Sockel!

AMDs neuer Prozessor-Sockel AM2 steht in den Startlöchern. Wir verraten Ihnen, was Sie als Spieler damit erwartet.

AUF DEN SILBERSCHEIBEN

PC ACTION MIT DVD:

Vollversion: Söldner: Marine Corps (Add-on)
• Hotel Gigant • **4 Spiele-Demos:** Ab durch die Hecke • Heimspiel 2006 • Die Kicker Quiz-WM • Rush for Berlin (Einzelspieler) • Rush for Berlin (Mehrspieler) • Wächter der Nacht • **11 Videos:** United-Spot • Charts • Prey • Dark Messiah of Might and Magic • Guild Wars: Factions • X-Men 3: The Official Game • UT 2004: Damnation • Pro Angler (Schrott des Monats) • The Da Vinci Code: Sakrileg (Blodelvideo) • Crysis • Command & Conquer 3: Tiberium Wars • **10 Trailer:** Battlefield 2142 • Championsheep Rally • Die Römer • Half-Life 2: Episode One • Jack Keane und die Doktors Island • Lego Star Wars 2: The Original Trilogy • Rush for Berlin • Supreme Commander • War Front: Turning Point • Warleaders

PC ACTION MIT AB-18-DVD:

Inhalt siehe oben, jedoch statt der Einzelspieler-Demo Rush for Berlin die Demo zu Hitman: Blood Money. Ungeschliffenes Video zu Dark Messiah.

AUF SEITE 176: DER KOMPLETTE INHALT DER DVD

Spiele in diesem Heft

Act of War, Spielerforum	140
Age of Empires 3, Spielerforum	137
Aion: The Tower of Eternity, Net-News	24
Alliance: The Silent War, Vorschau	54
Anno 1701, News	38
Bahnsim Pro, Test	122
Battlefield 2, Spielerforum	132, 139
Battlefield 2: Armored Fury Booster Pack, Test	98
Battlefield 2142, News	11
Brigade E5: New Jagged Union, Test	118
Call of Juarez, News	10
Championsheep Rally, Test	123
Command & Conquer Generäle, Spielerforum	135
Cossacks 2: Battle for Europe, News	14
CSI: Mord in drei Dimensionen, Test	120
Dark Messiah of Might and Magic, Vorschau	66
Darkstar One, Tipps	147
Dead Island, Vorschau	64
Der weiße Hai: Das Spiel, News	12
Die Kicker Quiz-WM, Test	124
Die Römer, Test	114
Die Siedler 2: Die nächste Generation, News	13
Die Sims 2, Spielerforum	137
Don't get angry 2, Test	120
Doom 3, Spielerforum	135, 139
Down in Flames, Test	124
Dreamfall: The Longest Journey, Test	110
Dungeon Runners, Net-News	26
Eets, Test	120
El Matador, Vorschau	50
Enemy Territory: Quake Wars, News	11
Faces of War, News	14
F.E.A.R., Spielerforum	137
Fire Department 3, Spielerforum	139
Flatout 2, News	14
Fluch der Karibik: Die Legende von Jack Sparrow, News	14
Frontlines: Fuel of War, Vorschau	65
Ghost Recon: Advanced Warfighter, Tipps	151
Gods: Lands of Infinity, Test	122
Gothic 2, Spielerforum	142
Gothic 3, News	17
GTR 2, News	16
Half-Life 2, Spielerforum	138, 139
Half-Life 2: Episode One, Test	84
Heart of Eternity, News	16
Heavy Rain, News	78
Helgate: London, Vorschau	40
Heroes of Might and Magic 5, Tipps	153
Hitman: Blood Money, News	13
Hotel Gigant, Tipps	146
Inhabited Island: Prisoner of Power, News	16
Just Cause, News	17
Lego Star Wars 2: The Original Trilogy, Vorschau	75
Loki: Im Bankrott der Götter, Vorschau	76
Lost, News	11
Marble Maniacs, Test	122
Marvel: Ultimate Alliance, News	11
Namco Museum 50th Anniversary, Test	120
Paraworld, Vorschau	72
Planetside: Invasion, Test	122
Prey, Vorschau	58
Pro Angler, Test	125
Pro Evolution Soccer 5, Tipps	146
Pro Train Perfect Add-on 2, Test	124
Quake 4, Spielerforum	139
Radsport Manager 2006, Vorschau	78
Range Hard, News	13
Rainbow Six: Vegas, Vorschau	68
Rise & Fall: Civilizations at War, Test	90
Rise of Nations: Rise of Legends, Tipps	146
Rome: Total War - Alexander, Test	116
Rush for Berlin, Test	104
Rush for Berlin, Tipps	146
Silverfall, Vorschau	80
Sin Episodes: Emergence, Blackpoint, Tipps	36, 146
Snow, News	16
Söldner: Marine Corps, Tipps	146
Splinter Cell Trilogy, Budget-Test	128
Splinter Cell: Double Agent, Vorschau	56
Star Wars: Empire at War, Spielerforum	140
Stranglehold, News	38
Strategic Command 2, Test	124
Superman Returns, News	16
Terrorist Takedown: War in Colombia, Test	121
Terrorist Takedown: War in Colombia, Tipps	146
Test Drive Unlimited, News	17
The Chronicles of Spellborn, Net-News	24
The Da Vinci Code: Sakrileg, Net-News	112
The Da Vinci Code: Sakrileg, Tipps	146, 157
The Elder Scrolls 4: Oblivion, Spielerforum	137
Titan Quest, Test	100
Übersoldier, Tipps	146
Unreal Tournament 2004, Spielerforum	134, 136, 137, 139
Vanguard: Saga of Heroes, Net-News	26
Wächter der Nacht, Test	124
X-Men 3: The Official Game, Test	96
Zoo Tycoon 2: Abenteuer Afrika, Test	124

TOP NEWS

Typische Mann-gegen-Mann-Revolverduelle gehören zu den Hauptspielementen von *Call of Juarez*.

»Was ist das zulässige Gesamtgewicht einer Brieftaube?«

Bon Duell!

»Kann schlimme Folgen haben: Niesanfall auf dem Pferd.«

Wilde Pferde-Verfolgungsjagden gehören wie bei *Gun* ebenfalls zum Repertoire.

Eine mexikanische Banditenbande macht dem Spieler das Leben schwer.

»Die Coneheads im wilden Westen.«

»Rock-Tussis sehen besser aus als Hip-Hop-Schlampen.«

Suzi ist eine alte Bekannte von Billy, dem Hauptcharakter. Sie arbeitet als leichtes Mädchen.

Sie mögen clevere Hintergrundgeschichten und stehen auf den Wilden Westen? In **CALL OF JUAREZ** bekommen Sie beides.

EGO-SHOOTER | Es ist nicht das erste Mal, dass wir über die Ballerei von Entwickler Techland berichten, doch diesmal ist alles anders. Uns liegt eine spielbare Version vor. Und wir müssen gestehen: Die Western-Atmosphäre ist fantastisch! Die Idee, gleich in die Rolle von zwei Charakteren zu schlüpfen, die sich gegenseitig beharken, erweist sich als überaus spannend. Dauernd sind Sie sich selbst auf den Fersen. Für Neu-Leser, die noch nichts von dem Spiel kennen: Der Cowboy Billy findet im Elternhaus die schlimm zugerichteten Leichen seiner Adoptivfamilie. An der Wand steht in blutigen Lettern „Call of Juarez“. Just in dem Moment stößt Hausfreund Ray, ein überaus schussicherer Pfarrer, hinzu und hält Billy für den Mörder. Ein Katz-und-Maus-Spiel beginnt.

MEHR ZIELWASSER BITTE

Doch es sind nicht alles Nuggets, die glänzen. Die Steuerung wirkt überladen. Wenn Sie noch mehr Tasten hintereinander drücken müssten, bräuchten Sie einen Lehrgang im Zehnfinger-System. Mit Joypad erhöht sich zwar theoretisch der Bedienkomfort, aber wer möchte bei einem Shooter schon auf die heiß geliebte Maus verzichten? Wir jedenfalls nicht. Auch die feindlichen Schützen beschießen Sie etwas arg heftig. Oft liegen Sie blutend am Boden und wissen kaum, aus welcher Richtung die tödlichen Kugeln geflogen kamen. Doch das sind hoffentlich nur Kinderkrankheiten, die Techland noch ausmerzt. Allein der coole Zeitlupe-Modus für Duelle hat ein anständiges Drumherum verdient. In diesem Modus bringen Sie zwei Fadenkreuze übereinander, um besonders treffsichere Schüsse abzugeben. Faszinierend! Die Knarren gehen übrigens auch kaputt. Erscheinen soll *Call of Juarez* im September. Joachim Hesse

Info: www.callofjuarez.com

BOOSTER PACK®
BATTLEFIELD
 ARMORED FURY

Lass die Truppen tanzen!



»Die Tagma zählen ein Atomkraft.«

Eine Gruppe GDF-Soldaten greift den gegnerischen Kampfklotz an.

Es war fast so gut wie Sex. Aber bei weitem nicht so anstrengend: Wir haben eine halbstündige Partie **ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS** gespielt.

MEHRSPIELER-SHOOTER | Schon nach wenigen Minuten an Maus und Tastatur war klar, dass das Spielprinzip einwandfrei klappt: Mal erobern die GDF eine Fabrik, gleich hinterher fliegt ein Reaktor der Strogg in die Luft. Dabei verschiebt sich stets die Frontlinie, dargestellt auf einer taktischen Karte im übersichtlichen Limbo-Menü. „Du musst immer dort hin, wo

gerade etwas passiert“, rät Kevin Cloud, Programmierer und Gründungsmitglied von id Software, dem Autor dieser Zeilen. Als Mitglied der Strogg steigt jener in die ausgefallenen Fahrzeuge und düst per Schwebepanzer zum Ort des Geschehens. Mehrere Kollegen mit Jetpacks unterstützen das Fahrzeug aus der Luft. Wir sind begeistert. Neben **UT 2007** ist **Quake Wars** ein weiterer Anwärter für den umkämpften Mehrspieler-Thron. Der September kann kommen!

Info: www.enemyterritory.com

Lukasz Ciszewski

Battlefield 2142

Mehrspieler-Shooter

Riesige Mechs und schwer gepanzerte Fußsoldaten: Mit **2142** treten die Entwickler das erste Mal die Reise in die Zukunft an. Mit dem neuen Titan-Spielmodus soll frischer Wind in die **Battlefield**-Reihe

kommen. Wie üblich sind das gute Zusammenspiel der Team-Mitglieder und ein ruhiges Mäuschen spielen entscheidend. Und jetzt jubeln: **Battlefield 2142** erscheint früher als ursprünglich geplant! Voraussichtlich am 19. Oktober kommt der Online-Shooter in die Händlerregale. (RW)

Info: www.electronic-arts.de



»Jetzt brauchen wir nur noch den Omega und dann können wir hier.«

Marvel: Ultimate Alliance

Action-Rollenspiel Freunde der schlagkräftigen

Heldengruppe

dürfen sich freuen! Mit über 140 spielbaren Charakteren und authentischen Schauplätzen aus den Comics

liniert **Ultimate Alliance**

geplanter Titel viel für das Comicherz. Dabei schlüpfen Sie in die Haut bekannter Figuren wie Captain America, Wolverine, Blade oder Spider-Man. Damit es ordentlich zur Sache geht, soll der Fokus auf Action liegen. Geplanter Erscheinungstermin für **Marvel: Ultimate Alliance** ist Ende dieses Jahres. (RW)

Info: www.marvelultimatealliance.com



»Stehen auf abgefahrenen Sex-Praktiken, die XXX-Mann.«

PC ACTION sucht dich!

Sie brauchen Arbeit? Wir haben sie! Das PC ACTION-Team bekommt vom Chef eine Volontärsstelle spendiert.



Die Ausbildung zum Schrittschleifen dauert meist Jahre und soll möglichst bald beginnen. Falls Sie gern und gut mit einem PC und Spielern auskommen, wie unbedingt noch ein paar Freunde, und sich ein Leben mit Verrückten in der PC-Welt vorstellen können, bewerben Sie sich.

Wenn sie mindestens 18 Jahre alt sind, senden Sie Ihre Bewerbungsunterlagen an: PC ACTION, c/o [Name], [Adresse], [Postleitzahl].

- 1. [Name]
- 2. [Name]
- 3. [Name]
- 4. [Name]
- 5. [Name]
- 6. [Name]
- 7. [Name]
- 8. [Name]
- 9. [Name]
- 10. [Name]

Lost

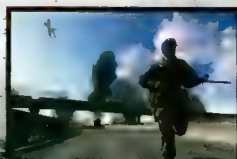
Action-Adventure Nach erfolgreicher Spiel-Umsetzung des Kino-Blockbusters **King Kong** will Ubisoft es nun erneut wissen und sicherte sich die Rechte an der bekannten TV-Serie **Lost**, in der Überlebende eines Flugzeugabsturzes auf einer mysteriösen Insel stranden. Bis Ende nächsten Jahres will man nun ein Spiel zusammensetzen. Viel ist darüber noch nicht bekannt, Gerüchten zufolge bekommen wir aber einige der Schauspieler auch im Spiel zu hören. Wir sind gespannt! (RW)

Info: www.ubisoft.de

TOP 10 DEUTSCHLAND

RANG	TREND	VORMONAT	TITEL	VERTEILER
1	▲	NEU	Half-Life 2: Episode One	Valve
2	▲	NEU	Heroes of Might and Magic 5	Ubisoft
3	▲	NEU	Hitman: Blood Money	Eidos
4	▲	1	Guild Wars: Factions	Flashpoint
5	▼	4	World of Warcraft	Wwend
6	▼	2	FIFA Fußball WM 2006	EA
7	▼	5	The Elder Scrolls 4: Oblivion	Take 2
8	▲	NEU	Dreamfall: The Longest Journey	Otp
9	▲	NEU	Darkest One	Ubisoft
10	▲	NEU	Die Sims 2	EA

Quelle: SATURN



Tauchen kann tödlich sein!



Der Mensch ist das schlimmste Raubtier? So ein Schmar! In DER WEISSE HAI: DAS SPIEL dient der Homo sapiens höchstens als kleiner Snack, der Verdauungsstörungen verursacht!

ACTION | Über 30 Jahre ist es her, dass Spielbergs Horror-Vision vom menschenfressenden König der Meere erstmals über die Leinwände flimmerte. Nun erst wagt sich jemand an eine PC-Spiel-Umsetzung – THQ, um genau zu sein. Dafür verdienen das Unternehmen unseren Respekt. Für die Tatsache, dass Sie in diesem Spiel nicht irgendeinen Haifischjäger, sondern den menschenfressenden Flossen-Toni mimen, gibt es ebenfalls ein dickes Bussi. Bei der Inszenierung der marinen Futterstreifzüge scheinen die Macher nicht zimperlich. Sie schwimmen durchs Meer und fressen alles,

was Ihnen vor die Nase kommt. Seehunde, Delphine, andere Haie und natürlich Menschen. Per Mausclick schnappen Sie zu. Bewegen Sie dann noch die Maus schnell hin und her, wird es richtig fies: Auf diese Weise zerren Sie nicht nur an den Nerven Ihrer Opfer, sondern auch an deren Fleischwunden. Futter gibt es auch als Konserven: Schiffe, U-Boote und Kutter geben ihre schmackhafte Fracht preis, wenn Sie nur oft genug dagegen bumsen. Sogar über dem Meer kreisende Helikopter zerren Sie mit gutem Hüpf-Timing ins Wasser. Für Abwechslung soll der missionsbasierte Spielablauf sorgen. Da gilt es zum Beispiel unter Zeitdruck so viele Rettungsschwimmer wie möglich zu fressen. Zuschneiden dürfen Sie ab August. Petri Heil!

Info: <http://jawethegame.com>

Almet Ischlück

Die fiesesten Haie!

Der Weiße Hai ist im Vergleich zu diesen Artgenossen eine Ober-Mumu!

Hai-Definition-TV



Er liefert so scharfe Bilder, dass es seinen Opfern die Augäpfel aus den Höhlen knorpelt. Wie Sie auf dem Bild sehen, ist er so flach wie die Witzqualität der PC ACTION. Dank Fernbedienungsfunktion kann er jedoch in entfernten Ländern Getränke servieren, ohne aufzustehen zu müssen. Innovativ!

Hammerhai



Der sexuell leicht erregbare Vetter des Blauhais hat sich gern in Ufernähe auf, um Bikini-Weibern auf die Hüften zu starren. Dabei schwillt sein Gemacht extrem an, was ihm den Namen Hammerhai einbrachte. Beim Onanieren hebt er den Wasserspiegel oft so rapide, dass dieser zerbricht und ihm sieben Jahre Pech bringt.

Immobilienhai



Der Immobilienhai ist ein faules Stück, wie auf dem Bild zu sehen ist. Deshalb hat sich seine Fenne zurückgebildet, weswegen er nach Finnland reiste. Da ihm die Finnen nicht taugten, kaufte er sich Nokia-Aktien. Auch vor Wahl-Betrug schreckt er nicht zurück. Einst verhalf er Pöhlwald Helmut Kohl zum Kanzleramt.



DER HINTERM TEICH MOTZT

RECHENKÜNSTLER HEINRICH LENHARDT REGISTRIERT WACHSTUMSPULSE IM US-SPIELMARKT



Heinrich Lenhardt ist unser toller US-Korrespondent. Er ist stickmüde.

»Gibt es häufig: Scheinstudenten.«

Für ein paar Dollar mehr

Der PC als Spiele-Plattform wurde von Branchenkenner und Analysten schon so oft zu Grabe getragen, dass man eigentlich nur noch Aktien von Bestattungsunternehmen im Portfolio haben möchte. Doch plötzlich schimmert Licht am Ende des statistischen Tunnels. Das einflussreiche US-Marktforschungsunternehmen NPD Group hat nämlich eingestanden, bei seiner ersten Dollarwert-Taxierung des amerikanischen Spieljahres 2005 unvollständig gezählt zu haben. Ursprünglich hatte man einen Umsatzrückgang im PC-Sektor gemeldet, dabei war's ein Wachstumsjahr für die Branche. Solche Finanzminister-würdige mathematische Flexibilität ist rasch erklärt: Ursprünglich hatte man nur die Einzelhandelsverkäufe berücksichtigt, doch bei der

neuen Rechnung sind auch digitale Umsätze enthalten. Und die haben richtig reich: 953 Millionen US-Dollar gaben die Amerikaner 2005 für den herkömmlichen PC-Spielekauf im Laden aus, dazu kommen weitere 344 Millionen durch Online-Umsätze. Der Anteil dieser digitalen Transaktionen kann eigentlich nur weiter nach oben gehen: Oblivion-Erweiterungen hier, Half-Life 2-Episoden dort, am Horizont lauern neue gebührenpflichtige Online-Mehrspieler-Geschosse. Für Spielermacher ist die PC-Plattform durch solche Nebeneinnahmequellen erheblich attraktiver; Download-Verkäufe haben eine nette Gewinnspanne ohne große Herstellungs- und Vertriebskosten. Weg mit der Trauerbinde – der amerikanische PC-Spielermarkt ist weniger Friedhof als vielmehr Wachstumsbiotop. Zumindest für die Firmen, die jenseits der herkömmlichen Schachteln denken



Slum-Schlacht

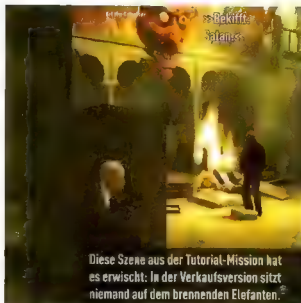
Sie haben noch nie etwas von einem Ego-Shooter namens **RAGE HARD** gehört? Dann ist dieser Artikel umso wichtiger! Bitte sofort weiterlesen! MEHRSPIELER-SHOOTER | 1999 erschien Skout, Jahre später das Coburger Meisterwerk Far Cry und Ende des Jahres kommt Rage Hard in die Regale. Nein, deutsche Ego-Shooter schießen nicht gerade wie Pilze aus dem Boden. Rage Hard, für das übrigens noch kein Vertrieb

feststeht, ist ein teambasierter Mehrspieler-Shooter. Hier schießen sich Dealer und Terroristen im Großstadt-Ghetto über den Haufen – die Polizei hat viel zu tun. 20 Charaktere, die in acht Klassen unterteilt sind, und Einzelspieler-Kämpfe gegen intelligente Computer-Gegner verspricht uns Michael Garlich, Chef der Entwicklerschmiede Titan Computer. Da schau her!

Almet Isclitlik

Info: www.planetragehard.com

Und Schnitt!



Wir berichteten im Test, **HITMAN: BLOOD MONEY** sei ungeschnitten. Das stimmt so nicht.

ACTION-ADVENTURE | Skandal! Für die Verkaufsversion schnitt Eidos eine Szene aus dem Spiel, die noch in unserem Testmuster enthalten war: Es fehlt die hitzige Hinrichtung in der Tutorial-Mission (siehe Bild oben). Weitere Schnitte konnten wir entgegen Gerüchten im Internet aber nicht feststellen. Der Hammer etwa ist noch als Mordwaffe enthalten.

Ralph Wollner

Info: www.hitman.com

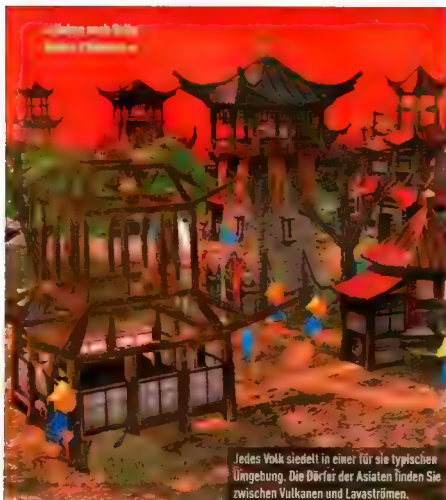
AUF AB
18-DVD
DEMO

LASSEN SIE MIT IHREN STÄDTEN DIE GÖTTER VOR PEID ERBLASSEN!

Publisher CDV veröffentlicht am 28. Juni den Aufbaustrategiehit **DIE RÖMER**. Hier können Sie in einer wunderschönen antiken Welt aus kleinen Siedlungen riesige Städte mit mehreren hundert Einwohnern erschaffen. Während die neuartige, intuitive Steuerung einen leichten Einstieg erlaubt, sorgen umfangreiche Entwicklungsmöglichkeiten für die nötige Langzeitmotivation. Um der Welt noch mehr Authentizität zu verleihen, können Sie wahlweise auch auf Latein spielen.

Römische Statthalter erfahren mehr auf

www.cdv.com/deutschland/



Ab in den Bau!

DIE SIEDLER 2 feiern ihr zehntes Wuseljahr. Beim Redaktionskaffeekränzchen plauderte Funatics-Entwickler Thomas Friedmann über die Neuauflage **DIE NÄCHSTE GENERATION**.

AUFBAU-STRATEGIE | Nostalgie-Fans haben einen Grund zur Freude: Funatics belebt erneut das fast tote Genre der Aufbau-Strategie. Die Siedler 2 feiert seine Reanimation in der dritten Dimension. Dank Techniken wie Pixel Shader 2.0 wuseln Römer, Nubier und Asiaten in optisch anspruchsvollen, aber dennoch gewohnt knuddeligen Landschaften. Allerdings versprechen die Entwickler mehr als nur eine grafische Aktualisierung. Die Hintergrundgeschichte verrät unter anderem, warum die Siedler-Reihe bisher auf das weibliche Geschlecht verzichtete. Das Spielerlebnis orientiert sich an der zehn Jahre alten Vorlage, jedoch spendiert Funatics der Neuauflage vier bis fünf Einführungsmissionen sowie eine übersichtlichere Benutzeroberfläche. Derzeit diskutieren die Macher über ein mögliches Ausbausystem der Gebäude, das dem Titel vor allem im Militär-Modus zugute kommen soll. Interessant: In Mehrspieler-Partien bekämpfen sich bis zu sechs Herrscher im Deathmatch sowie in Wettbewerben um wirtschaftliche und territoriale Güter. Die niedlichen Völkerkriege starten voraussichtlich ab September.

Alexander Frank

Info: <http://diesiedler2.de.ubi.com>

LIES MICH!

Fluch der Karibik: Die Legende von Jack Sparrow



Action-Adventure Wer kennt ihn nicht, den Piraten Captain Jack Sparrow aus dem Film *Fluch der Karibik*? Passend zum zweiten Kinostreifen, der im Juli in die Lichtspielhäuser kommt, schlüpfen Sie in Ubisofts Titel in die Haut des Tunichtgutes, schnetzeln sich durch Horden von finsternen Augenklappenträgern und Untoten und heben Schätze aus.

Per kooperativem Mehrspieler-Modus erleben Sie die Abenteuer auch mit einem Freund. Erscheinungstermin: Sommer! (AB)

Info: www.ubisoft.de

Gewinnspiel Das Omen

Gewinnspiel Das Böse lauert immer und überall. Augenblicklich im Kino in Gestalt des Knaben Damian Der Satansbraten entpuppt sich als Hölle für sich persönlich und strebt im Film *Das Omen* nichts Geringeres als die Weltherrschaft an.



Fans des Teufels können bei uns Kino-karten und T-Shirts abstauben, die wir in Zusammenarbeit mit der Filmfirma 20th Century Fox verlosen. Wie Sie gewinnen können, erfahren Sie auf Seite 22. (CB)

Info: www.dasomen666.de

Cossacks 2: Battle for Europe

Echtzeit-Strategie GSC Gameworld schickt Sie erneut in die Schlachten der napoleonischen Zeit. *Cossacks 2: Battle for Europe* lockt mit neun Nationen, vier Kampagnen, über 190 Gebäuden und 180 Einheiten. Die Testversion zu diesem Taktik-Spektakel erreichte uns nicht mehr, doch wenn Sie diese Zeilen lesen, sollte der Titel bereits in den Laden sein. Freunde von Massenschlachten freuen sich. (AB)

Info: www.cossacks2.de

PC GAMES HARDWARE-Sonderheft

Vermischtes Sie wollen sich eine neue Grafikkarte gönnen, um endlich die Prachttopik des Rollenspiels *The Elder Scrolls 4: Oblivion* in vollen Zügen genießen zu können, wissen aber nicht, welche? Dann legen Sie sich am besten das neue PC GAMES

HARDWARE-Sonderheft Grafikkarten zu. Hier erfahren Sie alles Wichtige zum Thema Pixelschleudern und können nach der Lektüre sicher entscheiden, ob es eine ATI- oder eine Nvidia-Grafikkarte für Sie sein soll. Außerdem

erhalten Sie kompetente Tipps für mehr Leistung, bessere Bildqualität und optimale Kühlung. Das Sonderheft Grafikkarten (Ausgabe 03/2006) erscheint am 28. Juni für 4,99 Euro, inklusive DVD-ROM mit Vollversionen, Programmen und Treibern. Dazu gibt es ein DIN-A1-Poster über die Geschichte der Grafikkarten. (AB)

Info: www.pcgamehardware.de

Schadenfreude



Siehe spektakuläre Stunts erleben. Sie im Spiel am laufenden Band.



In Flatout 2 hält sich niemand an die Verkehrsregeln. Nichts wie los!

Rammen macht Spaß! In FLATOUT 2 verbringen Sie einen Großteil der Spielzeit damit, die Gegner zu zerlegen.

RENNSPIEL | Im normalen Leben sollten Sie keine Unfälle bauen. Doch in Bugbears *Flatout 2* sind die Karambolagen einfach zu schön, um sie zu vermeiden. Das realistische Schadensmodell lässt die Boliden in Einzelteilen zerfallen. Anhand der neuen Bilder sehen Sie bestimmt, was wir meinen. In der uns vorliegenden Version verbrachten wir daher die meiste Zeit damit, unsere Mitspieler zu rammen. Kindisch? Vielleicht. Aber lustig. Doch Vorsicht: Dieses Mal rauschen Sie nach unzähligen Unfällen nicht mehr mit einem

Sitz auf Rädern weiter über die Strecken. Irgendwann bleibt Ihre Kiste stehen und Sie scheiden aus! In den Rennen überzeugte uns auch das Fahrverhalten der Wagen. Ganz so simpel wie in einem Arcade-Rennspiel präsentiert sich dieses zwar nicht, aber eine reine Simulation ist es ebenfalls nicht: Also unterm Strich eine gesunde Mischung, wie wir finden. Die Testversion von *Flatout 2* erreichte uns allerdings zu spät, sodass Sie die ausführliche Beratung erst mit der nächsten Ausgabe erhalten. Wer es aber partout nicht erwarten kann, kauft sich das Spiel schon Ende des Monats. (AB)

Andreas Bertils

Info: www.bugbear.fi



Ein Soldat verscharrt sich hinter einem Panzer. Das gibt ihm zwar Deckung, beschädigt aber das Fahrzeug.

FACES OF WAR ist kein normales Echtzeit-Strategiespiel im Zweiten Weltkrieg. Hinter der Fassade steckt ein ausgeklügeltes Spielprinzip.

ECHTZEIT-STRATEGIE | Bald stürzen sich Strategen wieder in den virtuellen Zweiten Weltkrieg. Moment, nicht gleich abwinken! Weiterlesen! Das Szenario in *Faces of War* von Best Way mag, höflich ausgedrückt, inzwischen etwas breitgetreten sein, dafür punktet der Titel in anderen Bereichen. Sie steuern nur eine Hand voll Soldaten, auf die Sie achten wie auf Ihre Augapfel. Dafür sacken Sie in den bombastischen Schlachten alles ein, was nicht niet- und nagelfest ist. Ihre

Helden tauschen beispielsweise ihr leeres MG gegen die Bleispritze eines toten Soldaten oder springen schnell in einen erbeuteten Panzer. Statt Hau-Drauf-Taktik bringt Sie keinesfalls weiter. Oft schleichen Sie voran, um ein Fahrzeug zu kapern oder die Gegner von hinten in die Mangel zu nehmen. Hört sich nach *Soldiers: Heroes of World War 2* an? Kein Wunder, ist *Faces of War* doch der Nachfolger eben dieses Taktikspiels. Die neuen Screenshots zeigen gewohnte Action aus dem virtuellen Zweiten Weltkrieg mit vielen schönen Panzern. Ende August legen Sie das Gewehr an. (AB)

Andreas Bertils

Info: www.facesofwargame.com



Feldarbeit 1944



Ab 26.5. im Handel oder unter www.softunity.com



www.RushforBerlin.de

ELIVICOM

SPY

GEFÜHRD

Starregion

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

LIES MICH!

Superman Returns



»Doof: Unterpose über der Kleidung tragen.«

Action Ist es ein Vogel? Ein Flugzeug? Nein, es ist der Mann in der roten Unterhose! Superman ist zurück und rettet in Electronic Arts' Spiel zum Film *Superman Returns* seine Wahlheimat Metropolis vor zahlreichen Katastrophen. Zwar kann dem Mann aus Stahl keiner schaden, der geliebten Stadt aber schon. Um den riesigen Robotern und Mutanten zu zeigen, wer den Schlafanzug an hat, setzt Supi natürlich seine Spezialfähigkeiten wie den Hitzeblick und die Kältepuste ein. Aber erst im Herbst. (AB)

Info: www.ea.com/superman_returns

Inhabited Island: Prisoner of Power

Ego-Shooter Orion Design digitalisiert das Buch *Inhabited Island* von den Strugatski-Brüdern – zwei äußerst beliebten Science-Fiction-Autoren in Russland. Der Ego-Shooter dreht sich um einen Erdling, der wider seinen Willen auf einem fremden Planeten voller ekelhafter Aliens arbeiten muss – und zwar für den Rest seines Lebens. Fast wie in der PC-ACTION-Redaktion. Nur mit dem Unterschied, dass der Kerl einen Aufstand wagt und sich durch Levels voller Alien-Architektur und -Technik durchbrennt. Der erste Appetithappen inklusive einminütiges Video machte Lust auf mehr. Neben den ansehnlichen Kampfszenen auf offenem Terrain zeigte der Film den Spielhelden sowie einen Gegner in der Nahansicht. Beide glänzten mit hohem Detailgrad. Erscheinen soll die Außerirdischensatz zum Weihnachtsgeschäft. (AB)

Info: www.orion-mm.ru

GTR 2



»Fahrerstrahl: Einzelhaft.«

Rennspiel Schwarzer Rauch verdunkelt die Sicht, die Motorhaube wirbelt durch die Luft, das Triebwerk liegt frei und Reifen rollen quer über die Straße: Der Nachfolger der erfolgreichen Rennsimulation will in Sachen Realismus deutlich weitergehen als

GTR. Sogar eine Stichtamme unter der Motorhaube gibt es zu sehen. Unterschiede zum Vorgänger neben den neuen Kursen, Spielmodi und Autos: Die Gegner-KI geht in *GTR 2* deutlich cleverer vor. So sollen Überholmanöver direkt nach dem Start nicht mehr so leicht möglich sein. Erscheinungstermin: drittes Quartal 2004. (AB)

Info: www.101acie.com/gtr-game

SPRICH DICH AUS!

Wir haben auf www.pcaction.de gefragt: Was halten Sie von kostenpflichtigen Spielinhalten per Update, wie die „Pferderüstung“ für *The Elder Scrolls 4: Oblivion*?

Kommt auf die Art, den Umfang und den Preis der Erweiterung an. 16 % Ich würde für jeden Scheiß Geld zahlen 2 %

Halten die einen Vogel? 81 %

Das ist der Knaller!



Welche Nummer kommt im Namen der Spielfigur vor?

A) 666
B) 0815
C) 47

Zur Feier des neuen Auftragskiller-Spektakels zeigt sich Eidos spendabel und versorgt PC ACTION-Leser mit tollen Preisen. Um was es sich genau handelt, erfahren Sie unten. Wenn Sie genauso lässig sein wollen wie Mister Hitman, machen Sie am besten noch heute bei unserem Gewinnspiel mit. Wie? Beantworten Sie einfach die Preisfrage!

10x HITMAN FAN-PAKET

- 1x *Hitman: Blood Money Collectors Edition* im edlen Digipack und mit Bonus-DVD
- 1x *Hitman Executed* T-Shirt mit stilvollem Motiv
- 1x *Hitman: Blood Money* Brandbook. Schickes Büchlein für Ihre Notizen
- 1x *Hitman* Gürtelschnalle

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 22. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTED MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der 21. Juli 2004.

Klarer Fall

Die Schweden können wohl doch mehr als nur Möbel bauen: Mit **JUST CAUSE** ist ein feiner Actiontitel in der Mache, der in der klassischen Verfolgerperspektive abläuft.

Dank des Fallschirms darf sich Rico Rodriguez schon mal von der Brücke stürzen, ohne zu Schaden zu kommen.



Wichtig: Der neue Airbus A57 mit Latino-Optik.

ACTION „Es ist eben ein richtiges Männerspiel“, erläutert Sven Liebold, PR-Manager bei Eidos. Bei *Just Cause* geht heftig die Post ab: Auf einem riesigen Inselareal namens San Esperito kämpfen Sie als eleganter Draufgänger Rico Rodriguez gegen ein Terrorregime. Um die Herrscher zu stürzen, muss Rodriguez die Einheimischen zur Revolte aufrufen und nebenbei Drogenbosse erledigen. Das imposante Erstlingswerk der schwedischen Avalanche Studios macht einen guten Eindruck, sowohl was die detaillierte Optik als auch den einflussreichen Spielverlauf anbelangt. So hängen Sie sich mit einem Gleitschirm an Fahrzeuge, stürzen sich auf das Dach des Gefährts und steigen durchs Fenster ein. Wie in *GTA*, nur eben um einiges spektakulärer. Termin: September.

Info: www.avalanchestudios.se

Lukasz Ciszewski



Bei den Auto-Antennen müssen die Lotus-Ingenieure noch nachbessern.

Im Gegensatz zu etwa *Need for Speed* Nitro: Sie in *Test Drive Unlimited* ausschließlich in Luxuskarren und Lotus durch die Landschaft.

Flitzkrieg

Auf der E3 staubte **TEST DRIVE UNLIMITED** die Auszeichnung „Bestes Rennspiel“ ab. Kein Wunder, setzt der Titel doch auf feuchte Männerträume à la Lamborghini oder Lotus.

RENNSPIEL Sommer, Sonne, 1.600 Kilometer im Ferrari F430 auf den Straßen von Hawaii! *Test Drive Unlimited* setzt auf Nobelkarossen wie Aston Martin, Jaguar oder Ford Mustang. Wer es beim Fahren gern etwas luftiger hat, schwingt sich stattdessen auf ein Zweirad wie Ducati und rast durch dutzende Wettbewerbe und Missionen. In Letzteren verfolgen Sie zum Beispiel Autodiebe oder retten Ihren Hintern vor einem rasenden Psychopathen. Stressfreier geht es dagegen beim Anbaggern von Boxenludern zu. Natürlich nicht ohne passende Kleidung. Neben diversen Accessoires für Ihren Fahrer stecken Sie das Hartverdiene auch in Ersatz- und Tuningteile für die Rennbolide. Das Besondere: In *Test Drive Unlimited* treten Sie online gegen Fahrer aus aller Welt an. Entwickler Eden Studios plant monatliche Aktualisierungen in Form von neuen Fahrzeugen und Zubehör. Termin: Oktober 2006.

Info: www.testdriveunlimited.com

Alexander Frank



Die Wurzel der Übergrößen Kot wirbelt den umherliegenden Dreik-Krieger durch die Luft.

Nicht mehr olympisch: Speer-Hochsprung.

Das haut dich um

Endlich sehen Sie anhand der neuen Bilder, wie gewaltig die Kämpfe in **GOTHIC 3** abgehen. Das macht noch mehr Lust auf das fertige Spiel. Also, her damit!

ROLLENSPIEL Seit über einem halben Jahr befindet sich *Gothic 3* nun unangefochten an der Spitze der PC ACTION-„Darauf wartest du“-Charts (Seite 20). Der Nachfolger der beliebten deutschen Rollenspiel-Reihe fasziniert die Spieler-gemeinde. Ein ausgeklügeltes Charaktersystem, spannende Echtzeit-Kämpfe, abwechslungsreiche Missionen und interessante Dialoge – all dies will Piranha Bytes neuester Titel mit einer modernen Optik verbinden, die der von Genre-König *The Elder Scrolls 4: Oblivion* in nichts nachstehen soll. Von dieser überzeugen Sie sich nun erstmals anhand von actionreichen Kampf-Bildern, in denen der Namenlose gegen Orks antritt. Sie können die überdimensionalen Klingen beinahe spüren. Ob die Macher den geplanten Veröffentlichungstermin im September tatsächlich einhalten können? Wir beten!

Andreas Bertels

Info: www.gothic3.de

HELFE UND GEWINNEN!

SETZT DAS STICHWORT **UNITED** PER SMS AN 11 00 SENDEN UND EIN FUSSBALL-WOCHENENDE MIT SAMUEL ETO'O IN BARCELONA GEWINNEN.

2,99 Euro, davon 2,82 Euro an Hilfsprojekte

www.gemeinsam-fuer-afrika.de

unterstützt von
PCACTION



GEMEINSAM FÜR AFRIKA



Ja, es ist wahr: Take 2 gab bekannt, dass die Entwicklung der Drogen-Kartell-Simulation **SNOW** eingestellt ist. Warum? Darüber schweigt man sich aus.

WISIM | Grand Theft Auto und Co. beweisen, dass Verbrecherexistenzen ziemlich actionreich sind. Doch kaum einer scheint sich Gedanken darüber zu machen, wie die geschäftliche Seite der kriminellen Operationen abläuft und wer welche Fäden im Hintergrund zieht. Die Tropico-Macher Frog City wollten Abhilfe schaffen, präsentierten bereits auf der E3 des vergangenen Jahres erste Szenen einer Drogen-Boss-Simulation. In *Snow* sollten Sie die Geschicke eines Syndikats lenken, für reibungslosen Schmuggel von Narkotika aller Art und den Tod Ihrer Feinde sorgen. Weniger drastische Mittel zur Gegnerbeseitigung standen auch zur Verfügung. Einfach die besten Dealer der Konkurrenz abwerben und schon rollt der Rubel noch schneller. Nicht nur den Verkauf und Vertrieb galt es zu kontrollieren: Lagerhallen brauchte man für das ganze Gift ja auch noch, weswegen man sich zusätzlich als Bauunternehmer versuchen konnte. Es klang einfach zu schön um wahr zu sein. Die Katze ist nun aus dem Sack, *Snow* kommt nicht. Hatte Take 2 Angst, sich die Finger zu verbrennen? Aus Trauer ziehen wir uns eine ganz dicke Tüte rein. Wir meinen natürlich eine Tüte Kartoffelchips, denn Drogen sind nur was für Verlierer!

Ahmet Isciurk

Info: www.2kgames.com

Weinprobe

Im ersten Video zu **HEAVY RAIN** kommen der Protagonistin die Tränen. Uns auch – vor Freude! Denn der *Fahrenheit*-Nachfolger schaut einfach brillant aus!

ACTION-ADVENTURE | Das erste Video zum frischen Werk der *Fahrenheit*-Macher hat uns umgehauen. In einem vermeintlichen Casting-Filmchen betritt eine Frau einen sterilen grauen Raum. „Los, setzen Sie sich. Name und Alter?“, dröhnt eine Stimme aus dem Hintergrund. „Mein Name ist Mary Smith, ich bin 24“, entgegnet die Frau. Ob Sie schon Schauspielstunden gehabt hätte, will die Stimme wissen. Eigentlich nicht, antwortet Mary, sie könne es sich nicht leisten. Aber Sie schaue ziemlich viele Filme und hätte hier und da schon mal kleinere Rollen gespielt. Für größere reichte es nicht, dazu hätte man bei den Castings zu viel an ihrem Aussehen bemängelt, erzählt Frau Smith. „Haben Sie Ihren Text gelernt?“ – „Natürlich!“ Plötzlich verwandelt sich das graue Zimmer in eine unaufgeräumte Küche. Ein heftiges Gewitter tobt im Hintergrund. Mary Smith erzählt von ihrer großen Liebe und wirkt glücklich. Plötzlich ändern sich ihre Gesichtszüge. Sie erwähnt eine andere Frau, die ihr Mann heimlich in einem Hotel treffen würde. Mary beginnt zu weinen und holt einen Revolver aus dem Spülbecken, hält ihn zuerst an ihren Kopf und dann Richtung Kamera. „Du meinst wohl, ich hätte nicht den Mut dazu, abzudrücken, nicht wahr? Ich gehe mit gutem Beispiel voran, für all die Arschlöcher, die denken, sie könnten einfach so herumvögeln wie sie wollen!“ Wow! Was den genauen Spielverlauf von *Heavy Rain* angeht, ist bislang nichts bekannt. Erscheinungstermin: Irgendwann im kommenden Jahr.

Lukasz Ciszewski

Info: www.quantumdream.com

Bilder von nackten Frauen!

Verzeihen Sie die reißerische Überschrift, wir wollen in Wahrheit auf etwas anderes Wichtiges hinweisen: Das neue **COUNTER-STRIKE-SONDERHEFT** ist da!

VERMISCHTES | Ab sofort steht unser neues *Counter-Strike*-Sonderheft in den Läden und sucht liebevolle Besitzer, die von dem gesammelten Wissen darin profitieren wollen. In der 100-seitigen Spezialausgabe lassen wir nicht nur in bester Terroristen-Manier die Bombe platzen und verraten, wer *Miss Counter-Strike* 2006 geworden ist. Es erwarten Sie fern- und naheliegende Tipps und Tricks für Einsteiger, Taktiken von und für Profispielern, Clan-Porträts, Tests zu den besten Karten,

Mauspads und Headsets, eine hammermäßige Schritt-für-Schritt-Anleitung für den Hammer-Editor, eine Sonderausgabe der Leserbrief-seiten, ein LAN-Party-Ratgeber, eine Story über den Online-Dienst Steam, eine Menge typischer PC ACTION-Humor und vieles mehr. Die beigeheftete DVD enthält nicht nur die beliebtesten Karten zu *Counter-Strike* und die besten *Half-Life 2*-Mods für Einzel- und Mehrspielerfans, eine Vollversion des Shooters *Shadow Ops: Red Mercury* gibt's obendrauf! Wer dieses Sonderheft, ach was sagen wir, wer diese Bibel nicht als Lektüre in seiner Toilette liegen hat, verpasst etwas!

Harald Fränkel

Info: www.pcaction.de

COMMANDOS STRIKE FORCE

STRIKE FIRST. STRIKE FORCE.



www.commandosstrikeforce.com



Commandos Strike Force © Pyro Studios SL 2005. Developed by Pyro Studios SL. Published by Eidos 2005. Commandos and Commandos Strike Force are trademarks of Pyro Studios SL. Pyro Studios and the Pyro Studios logo are trademarks of Pyro Studios SL. Eidos and the Eidos logo are trademarks of the SCI Entertainment Group plc. All Rights Reserved.

Darauf wartest du!

Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir präsentieren Ihnen die 40 Spiele, die unsere Leser am sehnlichsten auf ihrer Festplatte sehen möchten. Welche Spiele das sind, dürfen Sie selbst bestimmen. Die Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 22.

1. Gothic 3



Um was geht es?

Im Lande Myrtone sind mal wieder Orks unterwegs, zudem ist irgendwie die Magie abhanden gekommen. Das kann natürlich nicht so bleiben, aber was rufst du da? Ehrlich gesagt: Wir wissen es nicht, denn der *gothic 3*-Held bekommt wohl mal wieder keinen Namen, dafür aber jede Menge Arbeit.

Warum brauchst du es?

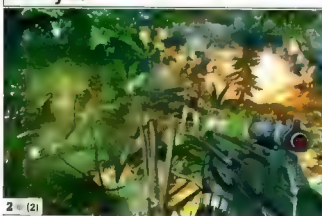
Sie haben *Obsidian* bereits ausgiebig erkundet? Sie finden die Distanz verflüchtigten Screenshots von *Gothic 3* einfach klasse? Sie wissen, was *Piranha Bytes* in Sachen Rollenspiel zu leisten vermag? Ihnen ist langweilig? Es gibt viele gute Gründe, diesen Titel auf keinen Fall zu verpassen, suchen Sie sich einen aus.

Was gibt es Neues?

Die Stimme des namenlosen Helden ist, wie auch in den *Gothic*-Vorgängern, wieder Christian Wewerka. In einer E-Mail an einen Fan bestätigte das der Schauspieler und Synchronsprecher und verriet außerdem, dass die Sprachaufnahmen noch diesen Monat beginnen. Ist der September-Termin doch realistisch?

Genre Rollenspiel Hersteller Piranha Bytes Erscheint September 2006

2. Crysis



Um was geht es?

Eine idyllische Insel, ein Haufen nerviger Amerikaner, Nordkoreaner, Chinesen und zu guter Letzt noch eine Horde wild gewordener Außerirdischer – was will man mehr?

Warum brauchst du es?

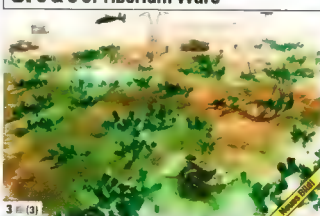
Laut *Crysis*-Webseite hat das Spiel bereits vor der Veröffentlichung sage und schreibe zwölf Auszeichnungen bei Messen eingeholt, vor allem für die bombastische Grafik.

Was gibt es Neues?

Schuster, bleib bei deinen Leisten! Crytek-Kreativchef Cevat Yurti betonte in einem Interview, dass die Firma ihren Wurzeln treu bleibt und *Crysis* nur für den PC entwickelt.

Genre Ego-Shooter Hersteller Crytek Erscheint 4. Quartal 2006

3. C & C 3: Tiberium Wars



Um was geht es?

Wieder einmal geraten sich GDI und NOD in die Haare. Zu allem Überfluss droht auch noch das überall hervorquellende Tiberium die Umwelt zu vergiften.

Warum brauchst du es?

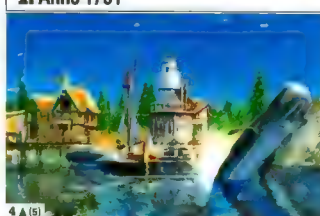
Echtzeit-Strategien bekommen bei den Worten *Command & Conquer* Schweißausbrüche und feuchte Hände. Wenn Sie begreifen wollen warum, brauchen Sie das Spiel.

Was gibt es Neues?

Die Entwickler verriet uns, dass sich Infanterie-Einheiten in *Tiberium Wars* auch in Gebäuden verschansen können. Viel versprechend, oder?

Genre Echtzeit-Strategie Hersteller EA L.A. Erscheint 2007

4. Anno 1701



Um was geht es?

Sie übernehmen die Weltherrschaft. Naja, zumindest die Inselherrschaft. Klein anfangen, groß rauskommen!

Warum brauchst du es?

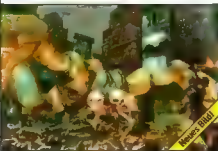
Wenn wir etwas gelernt haben, dann das: Ein *Anno*-Titel kann gar nicht schlecht sein. Und weil *Anno 1701* auch grafisch neue Maßstäbe setzt, ist es ein Muss für Genre-Fans und solche, die es werden wollen.

Was gibt es Neues?

Auf unserer Partnerseite www.extreme-players.de finden Sie ein 400 Megabyte schweres kommentiertes Video der E3-Präsentation von *Anno 1701*. Unbedingt ansehen!

Genre Aufbau-Strategie Hersteller Related Design Erscheint Oktober 2006

5. Hellgate: London



Um was geht es?

Im Jahr 2038 verlassen die Raben den Tower von London. Dass das nichts Gutes bedeuten kann, sagt uns schon die englische Legende.

Warum brauchst du es?

Irgendjemand muss doch die dämonische Höllebrut in London aufhalten. Außerdem hat das *Diablo*-Spielprinzip ein Comeback verdient.

Was gibt es Neues?

Auf der E3 wurden Comics verteilt, die sich mit der Hintergrundgeschichte von *Hellgate: London* beschäftigen. Mehr erfahren Sie auf Seite 40.

5 ▲ (11)	Genre	Action-Rollenspiel
Hersteller	Flagship Studios	Erscheint noch nicht bekannt

6. Unreal Tournament 2007



Um was geht es?

Auferstehende Schlachten im Internet oder Netzwerk. Dazu eine Grafik vom wirklich Allerleinsten.

Warum brauchst du es?

Unreal Tournament ist Kult. Auch der neue UT-Titel lockt garantiert tausende Online-Spieler vor den Monitor.

Was gibt es Neues?

Der „Dodge-Jump“ geht in Rente, Ausweichen und Doppelsprung bleiben. Dafür ist *Unreal Tournament*-TV für Zuschauer geplant.

6 ▼ (4)	Genre	Mehrspieler-Shooter
Hersteller	Epic Games	Erscheint 1. Quartal 2007

7. Battlefield 2142



Um was geht es?

Die Panasiatische Fraktion kämpft nach der Eiszeit mit der Europäischen Union um die Welt Herrschaft.

Warum brauchst du es?

Wer auf Mehrspieler-Shooter steht, sollte sich den Konkurrenten zu *Quake Wars* mal näher ansehen – ein hartes Rennen um Ihre Gunst!

Was gibt es Neues?

Schlecht für einen Autoren: Muse weg, Ideen futsch und dazu diese Schlaflosigkeit... Ein Thriller in der Tradition von Stephen King.

7 ■ (7)	Genre	Mehrspieler-Shooter
Hersteller	Digital Illusions	Erscheint 19. Oktober 2006

Die Plätze 11 - 40

Platz	Titel	Genre	Geplanter Veröffentlichungszeitraum	Entwickler
11 ▼ (8)	Splinter Cell: Double Agent	Taktik-Shooter	September 2006	Ubisoft
12 ▲ (NEU)	F.E.A.R.: Extraction Point	Ego-Shooter	Herbst 2006	Vivendi Universal Entertainment
13 ▲ (24)	Neverwinter Nights 2	Rollenspiel	4. Quartal 2006	Obsidian Entertainment
14 ▲ (20)	Dark Messiah of Might and Magic	Action-Rollenspiel	September 2006	Arkane Studios
15 ▲ (21)	Die Siedler 2: Die nächste Generation	Blue Byte	4. Quartal 2006	Blue Byte
16 ▼ (14)	Das Schwarze Auge 4: Drakensang	Rollenspiel	4. Quartal 2007	Raden Labs
17 ▲ (NEU)	Need for Speed 10	Rennspiel	n.a.b.	Electronic Arts
18 ▲ (28)	Die Götter 2	4 Head Studios	3. Quartal 2006	4 Head Studios
19 ▼ (17)	Sacred 2	Action-Rollenspiel	3. Quartal 2006	Ascaron
20 ▲ (NEU)	Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	Winter 2006	3D Realms
21 ▲ (23)	Fallout 3	Rollenspiel	2007	Bethesda Softworks
22 ▲ (NEU)	Star Trek: Legacy	Weltraum-Action	September 2006	Mad Doc Software
23 ▲ (25)	Medal of Honor: Airborne	Ego-Shooter	1. Quartal 2007	Electronic Arts L.A.
24 ▲ (NEU)	Age of Empires 3: The Warlords	Ensemble Studios	4. Quartal 2006	Ensemble Studios
25 ▼ (15)	Brothers in Arms: Hell's Highway	Taktik-Shooter	4. Quartal 2006	Gearbox Software
26 ■ (28)	BioShock	Action	2007	Irrational Games
27 ▲ (31)	Pro Evolution Soccer 6	Sportspiel	November 2006	Konami
28 ▲ (29)	Der Herr der Ringe Online	Online-Rollenspiel	4. Quartal 2006	Turbine Entertainment
29 ▲ (NEU)	Baphomets Fluch: Der Engel des Todes	Adventure	n.a.b.	Revelation Software
30 ▲ (NEU)	Warhammer Online: Age of Reckoning	Online-Rollenspiel	4. Quartal 2007	Mythic Entertainment
31 ▲ (NEU)	Warhammer: Mark of Chaos	Echtzeit-Strategie	Oktober 2006	Black Hole Games
32 ▼ (10)	GTR 2	Rennspiel	2. Quartal 2006	Slimb
33 ▲ (34)	Company of Heroes	Echtzeit-Strategie	4. Quartal 2006	Relic
34 ▲ (36)	Civilization 4: Warlords	Simulation	4. Quartal 2006	Firaxis Games
35 ■ (35)	Caesar 4	Aufbau-Strategie	4. Quartal 2006	Tilted Mill Entertainment
36 ▼ (33)	Anno 2007	WGSN	August 2006	Ascaron
37 ▲ (NEU)	Medieval 2: Total War	Echtzeit-Strategie	4. Quartal 2006	Creative Assembly
38 ▲ (NEU)	Assassin's Creed	Action	n.a.b.	Ubisoft Montreal
39 ■ (30)	Two Worlds	Action-Rollenspiel	September 2006	Reality Pump Studios
40 ▲ (NEU)	Elven	Action-Rollenspiel	3. Quartal 2007	10tacle

8. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl



Um was geht es?

Sie jagen grausige Comics verteilt, die sich mit der Hintergrundgeschichte von *Hellgate: London* beschäftigen. Mehr erfahren Sie auf Seite 40.

Warum brauchst du es?

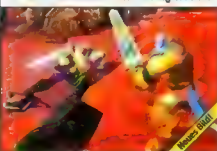
Allein das fertige Teil in den Händen zu halten, ist Grund genug. Allerdings ist *S.T.A.L.K.E.R.* schon so lange in der Entwicklung, dass es fast als Synonym für Phantom durchgeht.

Was gibt es Neues?

Seit der E3 sind keine neue Informationen durchgesickert. Bleibt die Vorfreude auf die beiden neuen Rassen, Draeni und Blutelfen.

8 ▲ (10)	Genre	Ego-Shooter
Hersteller	GSC GameWorld	Erscheint 1. Quartal 2007

9. World of Warcraft: The Burning Crusade



Um was geht es?

Die Gefahr kommt näher. Treten Sie ihr in der Welt von Draenor und auch in der Vergangenheit von Azeroth entgegen.

Warum brauchst du es?

Die Antwort ist einfach. Alle *World of Warcraft*-Spieler sind gierig auf Nachschub. Ein absoluter Pflichtkauf für diese Menschen.

Was gibt es Neues?

Seit der E3 sind keine neue Informationen durchgesickert. Bleibt die Vorfreude auf die beiden neuen Rassen, Draeni und Blutelfen.

9 ■ (8)	Genre	Online-Rollenspiel
Hersteller	Blizzard	Erscheint 4. Quartal 2006

10. Alan Wake



Um was geht es?

Schlecht für einen Autoren: Muse weg, Ideen futsch und dazu diese Schlaflosigkeit... Ein Thriller in der Tradition von Stephen King.

Warum brauchst du es?

Das Spiel kommt von Remedy, den Jungs, die hinter *Max Payne 2* stecken – das Teil kann nur gut sein. Grafisch prächtig und mächtig gruselig.

Was gibt es Neues?

Die Gerüchte mehren sich, dass *Alan Wake* nicht für den PC erscheint. Das ist allerdings Schwachsinn, wie uns die Entwickler bestätigen.

10 ▲ (12)	Genre	Action-Adventure
Hersteller	Remedy	Erscheint 2006

Du fehlst mir!

Ein Schock ereilte die PC ACTION-Redaktion, Kollege Lukas Sziszewski lag weinend in der Fötusstellung auf dem Boden. *Enemy Territory: Quake Wars* lag aus unseren Top 40 raus! Nur um Haarsbreite schaffte es das fantastisch aussehende Mehrspieler-Shooter nicht in die Liste rechts. Da müssen wir Ihnen wohl noch mal erklären, worum es geht... Also: *Super Grafik*, taktisches Gruppenspiel, schnelle Action, super Grafik... oh, das hatten wir schon. Wir können uns beim besten Willen nicht vorstellen, dass Sie keine Lust darauf haben, den fiesen Strogg in einem Mehrspieler-Shooter in den außerirdischen Hintern zu treten. Wenn alle Versprechen eintreffen, sollte sich *Enemy Territory: Quake Wars* kein echter Actionfan entgehen lassen!



Auf der Lauer



schnell bekannt, an *Fallout 3* zu arbeiten. Allerdings hielten sich die Entwickler seither in Schweigen. Selbst auf der E3 war außer einem Poster nichts vom Spiel zu sehen. Ob es Bethesda gelingt, den schwarzen Humor der Vorgänger einzufangen und auch eine taktische Komponente in die Kämpfe zu integrieren, erfahren wir wohl erst im nächsten Jahr. Wir warten mehr oder weniger geduldig.

Viel ist bisher nicht bekannt über den Nachfolger einer der beliebtesten Rollenspiel-Titel. Als die *Black-Isle-Studios* Ende 2003 schlossen, starb für viele Fans die Hoffnung auf einen weiteren Teil. Doch *Northman Softworks* (*The Elder Scrolls 4: Oblivion*) ergatterte die Rechte und gab

Mitmachen und abgreifen per SMS!

Hardware-Gewinnspiel

SEITE 23

Netzteile, Grafikkarten, Mainboards, PC-Spiele, Festplatten, Keyboards, Mäuse – das alles können Sie einpacken, wenn Sie sich an unserem Hardware-Gewinnspiel beteiligen. Dort warten Preise der Firmen Shuttle, Samsung, Alpha, GDA, Zimober und MSI im Gesamtwert von 5.400 Euro auf Sie. Um gewinnen zu können, beantworten Sie die Frage auf Seite 23 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 73“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 73 B) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Hardware-8-06“, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Kinofilm: Das Omen

SEITE 14

Wussten Sie, dass Nostradamus für den 6.6.2006 das Ende der Welt voraussagte? Nun, das ist zum Glück nicht gekommen, sonst wäre der Kinofilm *Das Omen* nämlich nie zu gesehen gewesen, da dieser exakt an diesem Datum – welch Zufall! – in den deutschen Kinos startete. Zusammen mit Verleiher 20th Century Fox verlosen wir Kinokarten und krasse T-Shirts zu diesem teuflischen Vergnügen. Wer an der Verlosung teilnehmen möchte, sendet eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 74“ und darauf folgend das Kennwort (pca 74 Omen) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Omen“, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Hitman-Gewinnspiel

SEITE 16

Manchmal kann es Spaß machen, flies zu sein. Erst recht im Spiel – ohne schlimme Konsequenzen! Auf die niedrigen Instinkte zielt *Hitman: Blood Money* nicht allein ab. Fans des Kahlkops frohlocken, denn zusammen mit Eldos verlosen wir starke Fan-Artikel, unter anderem Gürtel, T-Shirts und die Collectors-Edition des Spiels. Wer gewinnen will, beantwortet die Frage auf Seite 16 und schickt die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 75“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 75 A) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Hitman“, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Zalman-Kühler

SEITE 162

Schauen Sie zur Abwechslung mal nach draußen! Scheint die Sonne, ist es heiß? Das ist gut. Doch nicht nur Sie verlangen dann nach Kühlung, auch Ihr Prozessor. Zusammen mit Alternativen verlosen wir deshalb neun CPU-Kühler von Zalman, die für eine frische Brise im PC sorgen. Wer abgreifen will, beantwortet die Frage auf Seite 162 und schickt die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 76“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 76 C) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „CPU-Kühler“, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Die zock ich am liebsten!

SEITE 130

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 77“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieltitel (Beispiel: pca 77 Oblivion) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die zock ich am liebsten!“, Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an liebling@pcaction.de.



Die zock ich am liebste

Die zock ich am liebste

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 77“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieltitel (Beispiel: pca 77 Oblivion) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die zock ich am liebsten!“, Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an liebling@pcaction.de.

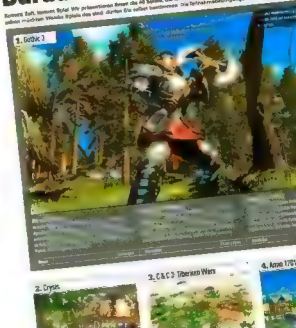
Rang	Name	Titel	Platz	Platz	Platz
1	Die zock ich am liebste	Oblivion	100%	100%	100%
2	Die zock ich am liebste	Oblivion	100%	100%	100%
3	Die zock ich am liebste	Oblivion	100%	100%	100%
4	Die zock ich am liebste	Oblivion	100%	100%	100%
5	Die zock ich am liebste	Oblivion	100%	100%	100%
6	Die zock ich am liebste	Oblivion	100%	100%	100%
7	Die zock ich am liebste	Oblivion	100%	100%	100%
8	Die zock ich am liebste	Oblivion	100%	100%	100%
9	Die zock ich am liebste	Oblivion	100%	100%	100%
10	Die zock ich am liebste	Oblivion	100%	100%	100%

Darauf wartest du!

SEITE 20

Welches Spiel erwarten Sie am sehnlichsten? Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 78“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieltitel (Beispiel: pca 78 Prey) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Haben will“, Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an habenwill@pcaction.de. Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Top-Spiel.

Darauf wartest du!



Die Gewinnspiele wurden von uns von den jeweiligen Kooptateuren zur Verfügung gestellt.

* 0,49 EUR/SMS – ALLE NETZE (INKL. 0,12 EUR/SMS VF-D2 TRANSPORTANTEIL);
** 0,50 EUR/SMS; *** SFR 0,70/SMS

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Umsonst ist nicht nur der Tod!

Die Preise im Gesamtwert von 5.400 Euro, die Shuttle, Samsung, Alpha, GOA, Zinnober und MSI zur Verfügung stellen, sind für Gewinner kostenlos. Für Sie – wenn Sie mitmachen und die Dame Fortuna sich auf Ihre Seite schlägt! Diese Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwesternmagazinen **PC Games** und **PC Games Hardware** statt.

Alles muss raus! Zu gewinnen gibt es:

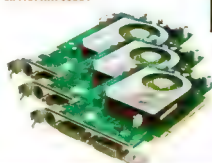
GOA, ALPHA, ZINNOBER UND MSI

Unter der Schirmherrschaft von GOA, bekannt durch *Dark Age of Camelot*, gibt es feine Gewinnspielpreise von Alpha, Zinnober und MSI. Die Designer-Jacken von Alpha sind auf dem Rücken mit einem coolen DAOC-Logo versehen, die Zinnober-Taschen sind streng limitiert und echte Zucker freuen sich über die Grafikkarten von MSI.

Gesamtwert: € 1.800,-

3x *Dark Age of Camelot*

3x MSI NX760GT



3x Designer-Jacke von Alpha (ohne Inhalt ...)

1x Limitierte Tasche von Zinnober



SAMSUNG MACHT PLATZ

Falls Ihre alte Festplatte aus allen Nähten platzt und Sie für den Multimedia- und Spiele-Einsatz eine schnelles Laufwerk suchen, ist die Samsung HD300LD mit gigantischen 300 Gigabyte genau Ihr Fall. Dank 7.200 Umdrehungen pro Minute sind die Zugriffszeiten und der Datentransfer top.

Gesamtwert: € 1.800,-

12x Samsung HD300LD



DURCHSICHT DANK SHUTTLE

Eingebettet in einem Aluminiumrahmen kommen die 17-Zoll High-End-TFT-Monitore von Shuttle daher. Über den Bedienknöpfen befindet sich eine extra gehärtete Glasplatte mit Anti-Reflexions-Beschichtung. Der integrierte Henkel und die versteifte Tragetasche sind ideal für Spieler, die auf Netzwerkpartys gehen. Egal ob Office- oder Spiele-Einsatz – der XP17 ist immer ein idealer Begleiter.

Gesamtwert: € 1.800,-

5x Shuttle XP17 TempAR



DAS MUSST DU WISSEN!

Sie zum Gewinnspiel teilnehmen & mitmachen ist kostenlos.

Die Preise werden durch Zufall ermittelt und sind nicht käuflich zu erwerben.

Die Gewinner werden am 17. Juni 2006 bekannt gegeben.

Die Gewinner werden am 17. Juni 2006 bekannt gegeben.

Die Preise werden durch Zufall ermittelt und sind nicht käuflich zu erwerben.

Die Gewinner werden am 17. Juni 2006 bekannt gegeben.

Die Gewinner werden am 17. Juni 2006 bekannt gegeben.

Die Gewinner werden am 17. Juni 2006 bekannt gegeben.

Die Gewinner werden am 17. Juni 2006 bekannt gegeben.

Die Preise werden durch Zufall ermittelt und sind nicht käuflich zu erwerben.

Die Gewinner werden am 17. Juni 2006 bekannt gegeben.

Die Gewinner werden am 17. Juni 2006 bekannt gegeben.

Die Gewinner werden am 17. Juni 2006 bekannt gegeben.

Die Gewinner werden am 17. Juni 2006 bekannt gegeben.

NET NEWS

Chronische Schlagstörung



«Mächtigste Lehrszeit kämpft gegen das Kryptischste in deutschen Schulen.»

Zwei Spieler bekämpfen sich. Die Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe sollten sehr interessant ausfallen.



In einer Arena attackiert ein großes Monster einen Spieler.



Der gefährliche Bär bäumt sich im Kampf mit diesem Spieler auf.

Gut gegen Böse. Dass das nicht ausgelutscht ist, zeigt **THE CHRONICLES OF SPELLBORN** mit ein paar ungewöhnlichen Ideen.

ONLINE-ROLLENSPIEL | *The Chronicles of Spellborn* von Spellborn International greift im Oktober ein innovationsloses, aber spannendes Thema auf: Die große Schlacht zwischen Gut und Böse, Armageddon. Dieses epische Gefecht blieb nicht ohne Folgen und so ist die alte Welt in fünf Splitterreiche zerschlagen, die jeweils unter der Fuchtel eines mächtigen Helden stehen. Wie sollte es anders sein – Sie schließen sich einem dieser Kerle an. Entweder als Mensch oder dämonischer Devi reißen Sie von Splitterreich zu Splitterreich, um neue Handelsrouten zu erschließen. Diese beschützt ein allmächtiges Orakel, das sie nur rusrückt, wenn Sie in die Vergangenheit reisen und Aufträge erledigen. Wer jetzt befürchtet, mit nur zwei Rassen würde sich schnell die große Langeweile einstellen, den können wir beruhigen. Schon die Art und Weise, seinen Wunscharakter zu kreieren, lässt dieses vermeintliche Manko vergessen. Selbst richtig dicke oder muskulöse Charaktere sind möglich. Wer will, spendiert weiblichen Charakteren sogar das berühmt-berühmte „Arschgeweih“. Auch im Kampf setzen die Macher Akzente: Es ist nicht möglich, einfach per Klick den Gegner auszuwählen und dann den Rest automatisch ablaufen zu lassen. Nein, Ihr Können ist gefragt! Wenn eine große Heldentat gelingt, wird sogar mit einer eigenen Statue geehrt.

Dr. Andreas Lober/Andreas Bertrits

Info: www.tcos.com

LAN-Partys und Online-Spiele rufen, wie es neudeutsch heißt. Was geht wo wie ab? Unser Experte Felix Lohmeier weiß es. Und das Beste: Er verrät es Ihnen!



FELIX LOHMEIER
Online-Fachmann
f.lohmeier@email.de

„Die sieben mächtigsten internationalen Clans haben sich zur G7 ernannt. Darunter auch SK Gaming und Mousesports. Erwarten uns auf dem ersten Spielgipfel dann auch Gegendemonstrationen?“

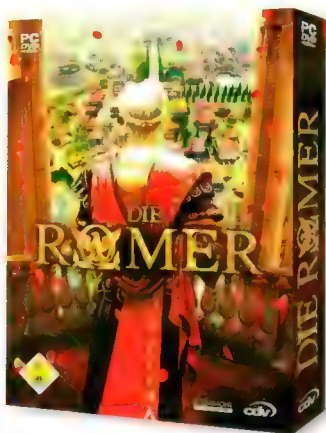
KRIEG IN DEN USA!



ERSCHAFFE EINE STADT,
DIE IN DIE GESCHICHTE EINGEHEN WIRD

DIE RÖMER

AB 28. JUNI 2006



.....DIE RÖMER IST DER DERZEIT SCHÖNSTE VERTRETER SEINER ZUNFT.“ GAMESTAR, DE

.....WENN SIE OHNE GUTE AUFBAUSTRATEGIE NICHTS MEHR HOCH BEKOMMEN, EMPFEHLEN WIR IHNEN DIE RÖMER.“ PC ACTION 06/06

.....ICH KANN KAMM ERWARTEN, MEHR VON DIESEM SPIEL ZU SEHEN. EINSCHÄTZUNG: SEHR GUT.“ PC POWERPLAY 05/06

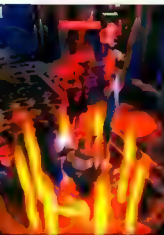
.....ES MACHT MIR SPASS, IN MEINER KLEINEN RÖMERWELT DIE WEICHEN FÜR EINE ERFOLGREICHE STADT ZU STELLEN.“ PC GAMES 07/06



WILLKOMMEN IN EINER WELT, IN DER DAS RÖMISCHE IMPERIUM IM ZENITH SEINER MACHT STEHT! IN DIESER WELT BIST DU ERBAUER,
PRÄCHTIGER GEBÄUDE UND SORGT FÜR FRIEDEN UND WOHLSTAND IN DER BEVÖLKERUNG. MIT DEINER
KREATIVITÄT SCHAFFST DU DIE PERFEKTE RÖMISCHE STADT UND WIRST ZUM MÄCHTIGSTEN STATTHALTER ROMS.

LIES MICH!

Dungeon Runners



Online-Rollenspiel *Dungeon Runners* sieht so aus, als hätten die Entwickler aus *Diablo 2* ein Online-Rollenspiel gestaltet: Schnell, actionreich, mit vielen Gegnern. Aber in 3D. Der Clou: NC Soft bietet das Spiel in der zweiten Jahreshälfte kostenlos zum Download an. Auch Abogebühren fallen nicht an. Der Haken? Für neue Klassen und Gebiete bittet man sie (vermutlich) zur Kasse... [AL] Info: <http://de.dungeonrunners.com>

E-Sport auf der Games Convention

E-Sport Für die Games Convention (GC) in Leipzig (23. bis 27. August) sind die ersten beiden hochkarätigen E-Sport-Veranstaltungen angekündigt. Die ESL trägt das Endspiel ihrer Europameisterschaft ENC aus und weitere europäische Profis spielen im Finale der neu gegründeten Online-Liga NGL-One. [FL] Info: www.esl.eu/enc/ | www.nml-one.com

Vanguard: Saga of Heroes

Online-Rollenspiel Bis vor kurzem hieß es, Microsoft vertreibt das Giganto-Online-Rollenspiel *Vanguard: Saga of Heroes*. Doch nach einem Herausgeberwechsel zeichnet nun Sony Online Entertainment für den Titel verantwortlich. Interessant: Das Team hinter *Vanguard* besteht zum Teil aus Leuten, die bereits Sonys *Everquest* maßgeblich mitgestaltet haben. [AB/AL]

Ganz großes Dino!

Die Koreaner lassen es krachen. Mit **AION: THE TOWER OF ETERNITY** halten *Far Cry*-Grafik und der Kampf zwischen Engeln und Dämonen Einzug in die Online-Welt. ONLINE-ROLLENSPIEL | *Aion: The Tower of Eternity* ist das erste Online-Rollenspiel seiner Art, das auf die aus *Far Cry* bekannte Cry-Engine setzt. Damit ergötzen Sie sich an wunderschönen üppigen Wäldern und Sumpfgeländen. Das Wetter soll nicht nur optisch für Abwechslung sorgen, sondern auch Auswirkungen auf das Spielgeschehen haben: Wenn es schüttet wie aus Kübeln, kommen Sie mit Feuerzaubern nicht weit. Besonders Wert legen die Entwickler darauf, dass die Entscheidungen der Spieler die Geschichte dauerhaft beeinflussen. Wenn



beispielsweise eine Gruppe Spieler einen großen Obermoss besiegt, wirkt sich das auf den ganzen Server aus. So erfreut sich jeder Teilnehmer der Hoffnung, Geschichte zu schreiben. Die geschlossene Beta von NC Softs *Aion* soll Ende dieses Jahres starten, das Spiel dann 2007 erscheinen. Dr. Andreas Luber Info: www.plaync.com/de

Die WM-Favoriten

Beim **ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP in Paris** treten auch wieder deutsche Spieler in *Counter-Strike* an. Den Siegern winkt ein hohes Preisgeld.

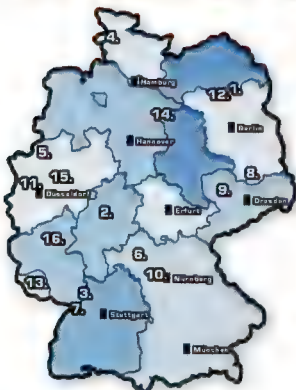
E-SPORT | Während bei der Fußball-Weltmeisterschaft in Deutschland das Viertelfinale läuft (30. Juni/1. Juli), veranstalten die Franzosen zum dem Electronic Sports World Cup (ESWC) eine E-Sport-Mini-WM. 800 Spieler aus 50 Ländern spielen vom 28. Juni bis 2. Juli um 400.000 US-Dollar Preisgeld. Aus Deutschland sind 23 Spieler für die sieben Disziplinen qualifiziert, darunter die *Counter-*



Strike-Teams von Alternate aTTaX, die sich sowohl bei den Männern als auch bei den Frauen durchsetzen. Felix Lohmeier Info: www.eswcgermany.com

DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN ZOCKERFETEN



Mithilfe der LAN4 Karte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN-Party ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Zocker-Feten für die nächsten Monate.

PARTY	DATUM	PLZ/ORT	TEILN.	PLÄTZE	WWCL	URL
DEUTSCHLAND						
1 Lan-4u 22	21.07.2006	16798 Furstenberg	400	■	✓	www.lan-4u.de
2 C-Maxx Enlarged	21.07.2006	36304 Alsfeld	820	■	✗	www.enlarged.de
3 Convention-X-Treme 8	04.08.2006	76689 Karlsdorf	432	■	✗	www.convention-x-treme.de
4 SommerCon 2006	06.08.2006	25746 Heide	300	■	✗	www.gamecon.de
5 CS_Doctors LAN	11.08.2006	48739 Legden	536	■	✓	www.csdoctors-lan.de
6 LAN-Nation v0.0	18.08.2006	96146 Geseesheid	733	■	✓	www.lan-nation.com
7 NetForge	01.09.2006	76287 Karlsruhe	3540	■	✓	www.netforge-lan.de
8 eWave	22.09.2006	01948 Seftzenberg	600	■	✓	www.e-wave-lan.de
9 elane	22.09.2006	04720 Döbeln	400	■	✓	www.abut-elane.de
10 orbit II	22.09.2006	90480 Nürnberg	320	■	✗	www.orbit-nuernberg.de
11 Terminal 14	29.09.2006	40878 Ratingen	500	■	✓	www.lankeel.de
12 Lan-4u 23	29.09.2006	16798 Furstenberg	400	■	✓	www.lan-4u.de
13 LAN-Strike Sear 7	29.09.2006	66636 Tholey	400	■	✗	www.lss-lan.de
14 SpeicherLAN VII	29.09.2006	29410 Salzweil	280	■	✓	www.speicherlan.de
15 Ljunion X	06.10.2006	58093 Hagen	661	■	✓	www.ljunion.de
16 Sensation-lan	13.10.2006	56075 Koblenz	1145	■	✓	www.sensation-lan.de
ÖSTERREICH						
Ennsmania 2006	07.07.2006	4470 Enns	320	■	✓	www.kasperiis.com/lan/
Days of Thunder 2k6	01.09.2006	4910 Ried am Innkreis	400	■	✗	www.dot-lan.at
SCHWEIZ						
LAN Trophy 06	11.08.2006	4210 Sursee (LU)	262	■	✗	www.lan-trophy.ch
Airplane	29.09.2006	8058 Kloten (ZH)	1100	■	✗	www.air-plane.ch

ELECTRONIC-ARTS.DE
DOWNLOADER.EA.COM

BOOSTER PACK®
BATTLEFIELD 2
ARMORED FURY

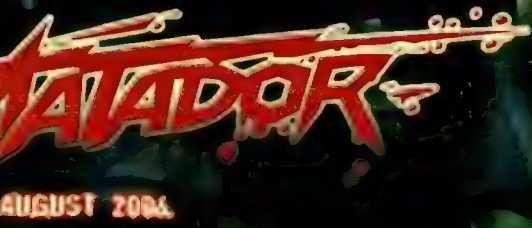


AB 08. JUNI IM HANDEL

POWERED BY
game spy **EA**

WENN STANDARD-MASSNAHMEN VERSAGEN ...

*„Der Pfad der Gerechten ist zu beiden
Seiten gesäumt mit Kreuzeichen der Selbst-
süchtigen und der Tyrannei böser Männer.
Gesegnet sei der, der im Namen der Barm-
herzigkeit und des guten Willens die
Schwachen durch das Tal der Dunkelheit
geleitet. Denn er ist der wahre Hüter
seines Bruders und der Retter der
verlorenen Kinder.“*



EL MATADOR

AUGUST 2004



WWW.ELMATADOR-GAME.DE

LESERBRIEFE

Balla, balla 2006

Vor vier Jahren glaubte ich, es könne nicht schlimmer kommen. Doch jetzt haben wir die Weltmeisterschaft direkt vor der Haustür.

Wir schreiben den 6.6.06, als ich diese Zeilen schreiben. 666. Das muss ein schlechtes Omen sein! Unser Land erinnert mich momentan an eine riesige Nervenklinik, die einen Medikamentenengpass hat. Ich bin von sichtlich Verrückten umgeben, denen nicht mehr zu helfen ist. Sie hissen vor dem Haus Deutschlandfahren oder haben mindestens eine am Auto befestigt. Manche Typen tragen schwarz-rot-goldfarbene Hüte in Form einer päpstlichen Mitra. Normalerweise würde man sie dafür einschlafen, doch zurzeit ist alles anders: Wir haben die Woche des Satans. Am Freitag beginnt die Fußball-Weltmeisterschaft und wir akzeptieren sogar einen abernen Exhibitionisten-Löwen ohne Hosen und Eier als Maskottchen, der ständig mit seinem Schwachmatten-Ball namens Pille spricht. Verzeihung, es muss natürlich Fussball-Weltmeisterschaft heißen. Schließlich befiehlt die FIFA, dass man wegen der eingetragenen Marke „Fussball-WM“ Fußball mit „ss“ zu schreiben habe. Hm ... andererseits gehört unser Medium nicht den Fernsehstationen an und hat keinen entsprechenden Gängel-Vertrag unterschrieben. Ha! Fußball-WM. Fußball-WM. Fußball-WM. Wie gut das tut, wo ich doch seit Wochen im Supermarkt mit Soßengläsern in Trikot-Optik, Ütje-3er-Ketten, Knoppers Halbezeitboxen, Fußballschuh-Würsten, Ü-Eiern in Ballform und anderem Scheiß gefoltet wurde. Wo doof müssen wir Deutschen sein, dieser Marketing-Kampagne auf den Leim zu gehen? Auf Ebay versuchten natürlich wieder einige Schlaumeier, schnell ans große Geld zu kommen. Unfassbar, was es dort dieser Tage alles gab. Ein Patent, das es ausschließlich dem Käufer gestattet, eine Fussball-WM-2006-Decke zu vermarkten etwa. Dieser „Geschmacksmusterschutz“ stand für einen Startpreis von 45.000 Euro drin. Fast gekauft hätte ich ferner den Restposten Bierdeckel (35.640 Stück) für 3.099 Euro, eine WM-Urne (495 Euro), die Irokesenperücke in deutschen Farben (1.230 Euro), die Domain www.fiefa.de (Zitat: „Wer hat sich nicht schon selbst mal vertippt?“) und das „WM-Auto“ (1.500 Euro). Dabei handelt es sich übrigens um einen 13 Jahre alten, roten Polo mit dem Kennzeichen K-WM und soweit auf, auf dem Deutschlandabzeichen kleben. Wenigstens ist er aus Köln, nicht aus Rostock. Etwas irritiert haben mich außerdem die 20 Euro Porto- und Verpackungskosten, die mich eine aktuell im Umlauf befindliche Costa-Rica-Briefmarke (für 700 Euro) hätte kosten

sollen. 20 Euro? Kommt die in einem Safe an oder wie? Doof! Alle doof! Doof, doof, doof! Apropos, da fällt mir doch glatt noch ein Zitat von Franz Beckenbauer ein. Der sagte kurz vor Turnierbeginn: „Das Endspiel der WM ist das wichtigste Spiel im Fußball.“ Wow, endlich meldet sich mal ein intelligenter Kicker zu Wort. Ich habe allerdings mittlerweile die Faxen dicke und will auch etwas vom WM-Kuchen. Gleich morgen stell' ich bei Ebay eine Versteigerung rein. Mit folgendem Wortlaut:

Sackhaa von Michael Ballack!

Echtheitsgarantie!!! Stammt vom Zeugwart des FC Bayern München, der ja unter anderem die Unterhosen der Stars waschen muss. Und zufällig kenne ich jemanden, der jemanden kennt, der jemanden kennt, der den Zeugwart kennt.

Spaßbieter hören von meinem Anwalt!!!

Ich denke als Startpreis sind 89.999 Euro fair. Unterdessen freue ich mich auf die nächste Weltmeisterschaft in Deutschland 2038. Weil die Wahrscheinlichkeit groß ist, dass ich dann schon tot bin. Raucher und so, Sie wissen schon. So. Zum Abschluss noch mal: Fußball-WM. Fußball-WM. Fußball-WM. Ha! Schönes Leben noch!

Ihr Harald Fränkel



ICH WILL'S SCHARF!

In den letzten Jahren wurden Spiele verrissen, die durch „unscharfe, matschige Texturen“ auffielen. Gut so! Shooter wie Half-Life 2, F.E.A.R. oder auch Rennspiele wie GTR und die DTM-Serie haben erfolgreich gezeigt, wie realistisch eine Welt mit scharfen, hoch aufgelösten Texturen aussehen kann. Mit hohen anisotropen Filtern größtmögliche Tiefenschärfe für weit entfernte Texturen zu ermöglichen, galt (und gilt) als wichtiges Verkaufsargument im Grafikkartenmarkt. Das fand ich gut, dafür habe ich gern viel, viel Geld in immer aktuelle Grafikkarten gesteckt. Jetzt werden plötzlich Post-Render-Effekte, die das komplette Bild verwaschen und unscharf machen (Extrembeispiele Hitman: Blood Money, Tomb Raider: Legend oder auch Oblivion) als state of the art dargestellt. Was soll das? In Blood Money kann ich, wenn ich alle Einstellungen auf „high“ schraube, ein Blitz-Warnschild auf einem Stromkasten aus drei Metern Entfernung nur noch als gelben Fleck identifizieren. Schalte ich die Post-Render-Effekte aus und lasse FSAA und AF auf maximal, wird das Bild wunderbar scharf und Beschriftungen lassen sich auch aus (realistischen!) Entfernungen noch entziffern. Was an den verwaschenen Bildern so „realistisch wie nie“ sein soll, erschließt sich mir einfach nicht. Vielleicht kann mir ja jemand auf die Sprünge helfen? [...]

ULI REYHER, PER E-MAIL

Kaum. Wir haben aber einen anderen Tipp: Steck nicht ständig so viel Geld in Grafikkarten, das kann die Funktion des Lüfters beeinträchtigen.

PC ACTION HILFT 1

Ich hab' da mal 'ne Frage ... ich habe noch einen alten AGP-Anschluss an

meinem Mainboard, hab' mir aber 'ne PCI-Express Grafikkarte gekauft. Gibt es da irgendeinen Adapter, mit dem ich auch die PCI anschließen kann? Oder muss ich mir ein neues Mainboard kaufen? Und wenn ja, brauch ich dann einen neuen Prozessor oder anderen Arbeitsspeicher oder irgendwas anderes neu? Ich würde mich freuen wenn ihr mir schnell antwortet!

NICK WULBUSCH, PER E-MAIL

schnell

MISS GUNST

Betreff: Wahl zur Miss Counter-Strike.
Hallo, ich zocke seit eineinhalb Jahren CS 1.6! Und ich bin weiblich ... allerdings nicht attraktiv ... was soll dies nun heißen? Kann ich nicht mitmachen, weil ich nicht wie Jennifer Lopez oder Big Tits Pam aussehe? Im Aufruf wird ausdrücklich darauf hingewiesen! Zitat: „Sie sind oder kennen eine attraktive Counter-Strike-Spielerin?“ Zitat Ende. Sorry, aber was soll das? Wenn man den „besten“ MÄNNLICHEN CS-Zocker suchen würde, wäre es doch vollkommen egal, ob dies nun ein 15-jähriges Streuselkuchengesicht ist oder nicht? Hauptsache der Junge trifft ... aber bei weiblichen Gamern ist dies schnuppe. Hauptsache Po und Titten ... [...] NA DANN VIEL SPASS & vielen Dank! MIT UNFREUNDLICHEN GRÜßEN ... eine Gamerin, die dies DIES nicht unterstützt!

„SPEEDY“, PER E-MAIL

Ups, da fühlte sich wohl jemand auf den Damenbart getreten. Tut uns Leid, Speedy! Aber du hast echt was in den falschen Hals gekriegt. Wie kommst du bloß darauf, dass für uns nur Po und Titten zählen? Nee, so oberflächlich sind wir nicht. Fette Beine sind auch indiskutabel.

OST-CONNECTION

[...] Ich wohne in einem kleinen Ort ohne DSL. Da gibt es jetzt eine HP, die eine Unterschriften-Aktion online macht, damit wir Hinterwälder hier im Osten auch DSL bekommen. Und fang' nicht wieder an, über uns Ossis zu schimpfen. Ich selber bin nämlich ein Wessi. Ja ja, ich weiß, selber schuld. Wä' aber klasse, wenn ihr euch kurz eintragen könntet. Sieht doch klasse aus, wenn einige hochrangige Redakteure einer weltbekannten PC-Spieler-Zeitschrift uns hier in Wunsdorf unterstützen würden. Bitte mal reinschauen, dann abonniere ich auch. [...] Hier der Link: www.dsl-fuer-wunsdorf.de. [...]

SASCHA ZIMMERMANN, PER E-MAIL

Jetzt bitte noch die Postadresse, damit wir auch Süßfrüchte, Bohnenkaffee und Schokolade schicken können.

FEHLERBERICHT

Na ihr, die nicht einmal den Hauptschulabschluss geschafft haben? Ich muss euch leider mitteilen, dass ihr zu dumm seid, meinen Namen abzuschreiben! [im Leserbrief „Was kann ich tun 3“ auf Seite 64/Anm. d. Red.] Was bitte ist daran so schwer, einen Namen abzuschreiben? Wie viele Rechtschreibfehler würdet ihr eigentlich machen! Wenn euer Rechtschreibfuzzi eure Fehler nicht korrigieren würde? [...]

MAX HULLMANN, PER E-MAIL

Es tut uns Leid, Ehrlich! Aber wie sagte schon Oma? Wer im Glashaus sitzt, sollte im Keller onanieren!

FRAUEN-JOB?

[...] Ich habe den Wunsch, eine Ausbildung in Richtung Software-Entwicklung zu machen, und zwar in der Fachrichtung PC-Spiele-Entwicklung. Doch weder beim Arbeitsamt noch im Internet konnte ich die nötigen Infos dazu finden und dachte mir: Frag' doch einfach mal dort nach, wo man es wissen müsste, weil sie damit

fast täglich zu tun haben. Ich weiß, dass an einem Computerspiel mehrere Personen beteiligt sind, aber welche Personen, was haben sie für Berufe gelernt und welche Weiterbildungen gemacht und welches Wissen wird dafür gefordert? Das Arbeitsamt nannte mir zwar zigtausende von computerbezogenen Berufen, konnte mir aber nicht sagen, welche genau jetzt am besten geeignet wären für die Fachrichtung Spieleentwicklung. Deswegen würde ich mich sehr freuen, wenn Sie mir vielleicht dabei weiterhelfen könnten. [...]

SILKE WIECH, PER E-MAIL

Lieber nicht. Sonst kommen irgendwann lauter Schuh-Simulationen, Formel-1-Spiele mit Einparkhilfe und Euro-Shooter, in denen Gegner nur einmal pro Monat bluten – und wir sind dann schuldig!

BLUTBRÜDER

[...] Ich komme gleich zur Sache: ICH WILL SCHMERZENSGELD! Zur Erklärung: Ich saß am Sams-

»Keine Manieren: Sie könnte ja wenigstens einen Busch suchen.«



[...] Beim Testartikel von Desperados 2 hat Kollege Brehme einen merkwürdig aussehenden Satz in die Welt gesetzt: „Sie, das ist ihr digitales Alter Ego John Cooper, der im Jahr 1883 die Arschkarte gezogen hat.“ Ein Hauptsatz, in diesem Fall „Sie“, besteht aus mindestens zwei Wörtern (Subjekt und Tu-Wort), nicht aus einem. Die zwei Relativsätze danach machen's auch nicht besser. Bis dato verweile ich in Liebe ...

LUKAS TATERKA, PER E-MAIL

Als er mit dem Vorwurf konfrontiert wurde, sagte Marc Brehme: „Ich, der macht niemals Fehler. Er, der Leser, der nur gemein zu mir sein will!“ Ah ... nun, na ja, breiten wir besser den Mantel des Schweigens darüber aus.

Erwähnen müssen wir aber den zweiten Bock, den der Kollege vergangene Ausgabe geschossen hat. Im Test zu Desperados 2 schrieb er, dass Pablo Sanchez Dynamitassen werfe, obwohl schon seit Teil eins Sam Williams der Sprengmeister ist. Ferner legte unser Ostgote Herr Cooper den Spruch „Glaub' mir, um dich trauert kein Schwein“ in den Mund. In Wahrheit sagt das jedoch Doc McCoy. Angeprangert haben das unsere Leser Patrick Friedl und Sebastian S. Weil Brehme zudem laut Kevin Moritz beim Artikel über den Gothic 2-Mod Der Pakt des Bösen auf Seite 142 diverse Aussetzer produzierte (wir können das hier gar nicht alles korrigieren), erhielt der Thüringer eine brutale Strafe: Er durfte für 55 Minuten nichts essen und musste während dieser Zeit einen Dokumentarfilm über die Bananen-Ernte in Indien ansehen. Ja, wir sind Schweine!

UND DIE SIND AUCH DOOF!

REDAKTEUR VERGEHEN

Ralph Wollner

Faselte im Vergleichskasten auf Seite 81 (Test Hitman: Blood Money), dass es in Splinter Cell 3: Chaos Theory keine Schnellspeicherfunktion gebe. Grober Unfug! Zur Strafe musste Wollner Half-Life 2: Episode One auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad testen, wobei wir die Schnellspeichertaste mit einem Alexander-Klavis-Mp3 belegten. Das durch die Uhren spritzende Blut spendeten wir dem Roten Kreuz.

Alexander Frank

Laberte in der Vorschau zu Paraworld auf Seite 47 leichtfertig etwas von „Finishing Moves im Stile des Prügelspiels Dead or Alive“. Bild ist allerdings, dass es dort keine „Finishing Moves“ gibt – für diese Kampfmanöver typisch ist vielmehr die Mortal Combat-Reihe. Wir schickten unseren Weißrussen zur Strafe zu einer Catveranstaltung der US-Liga WWE. Einige Athleten hatten sich netterweise bereit erklärt, ihm Finishing Moves wie den Fame Asser, Reverse Neckbreaker und Goodnight Irene zu zeigen.

Frank Stüwer

Schwadronierte im Prüfstand von Ghost Recon: Advanced Warfighter darüber, dass für den Titel mindestens ein MByte RAM im Rechner stecken sollten, damit man die erstklassige Physik genießen könne. Richtig wäre ein GByte gewesen. Was gute Physik wirklich bedeutet, zeigten wir dem Hardware-Experten Stüwer zur Strafe bei einem Versuch zum Thema Gravitation. Wir klemmten ihm zwei 20-Kilo-Hantelscheiben an die Brustwarzen und er musste einen Tag lang damit arbeiten. Schon klar, manche Menschen stehen da drauf – Stüwer fand es nicht witzig.

ANTRAGSTELLER

Markus Frommeyer, Michael Werner, Manuel Anderer

André Jäckle

Marc Widmer, Tommy B., Kai Dörge



PS3: DIE WAHRHEIT
Sonzys Konsole zeigt endlich, was sie kann – und was sie kostet

SPIELE IM JETZT
Von Assassin's Creed bis Zelda: Was uns in diesem Jahr erwartet

360: DIE ZUKUNFT
Microsoft verlässt seinem Spiel-Imperium die letzten Gebiete ein

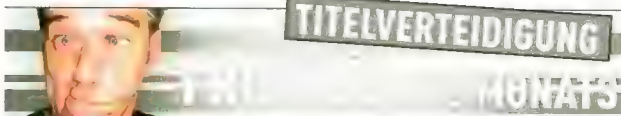
NEUES FÜR ALTES
Warum noch immer Spiele für 3DO, NES und C64 entwickelt werden



Das Wunder Wii

Raubt uns Nintendos Revolution den Atem?

LIVING ON THE EDGE
Videogame Culture. Für die Gaming-Elite. Jeden Monat: Storys, Interviews, Reportagen. News über Hard- und Software, Game Designer, Events ...
Ab sofort im gut sortierten Zeitschriften-Fachhandel erhältlich.



TITELVERTEIDIGUNG

MONATS

Erst ein kleines Dankeschön, dass ich in einer PC ACTION-Ausgabe vorwegt wurde. Trotz „Hollidit des Monats“ hat sich mein gesellschaftlicher Status erhöht. [...] Die aktuelle PC ACTION ist so genial wie immer. Ich schlage die Seiten 74/75 auf (handelt von Miss Counter-Strike Wahl), dabei krieg' ich mich nicht mehr. Sie denken, ich bin so ein perverser, netgeiler PC ACTION-Leser wie sie es so oft gibt? Nein. Als ich diese Bilder sehe, kommt es mir sofort in den Kopf, dass Sie unzählige E-Mails kriegen, wo in etwa drin steht: „Hi Harald, voll geile Weiber. Habe voll die Chance

bei denen. Will kennen lernen. Gib E-Mail-Adresse.“ Hab ich Recht? [...] Noch eine Sache meinerseits dazu. Warum habt ihr net die Nicks der Mädels, bzw. Frauen veröffentlicht? Wäre meiner Meinung sinnvoller aus der Sicht eines Zockers, weil er so erkennt, wenn das seltene Wesen mal zockt. [...]

VALENTIN ERLÉNBUSCH, PER E-MAIL

So viel zum Thema „Ich bin kein geiler Bock.“

oder anderen zynischen Spruch, um meiner Bitterkeit zumindest ein wenig Ausdruck zu verleihen. Daher lese ich die PC ACTION längst schon primär wegen der Leserbriefseiten und nicht aufgrund der Spielberichte, die allerdings auch informativ und interessant sind. [...] Ich habe einen Verbesserungsvorschlag für das Äußere eures Heftes. Nicht, dass mir da etwas nicht gefallen würde ... es ist nur ... zu aufdringlich. Sieh mal, wenn ich an meinem Schreibtisch sitze, bring mir ein Heft, das ein halbnacktes Covergirl oder einen Cyborg mit Riesenwumme abgebildet zeigt, nicht gerade einen Sympathiebonus. Könnte man die PC



tagmorgen, 20. Juni, hechelnd am Briefkasten und wartete auf meine Ab-18-Version der PCA. Ich bekam sie auch. Ich teleportierte mich sogleich in mein Zimmer und las, und las und las und las... RITZ! SCHEISSE! Ich hab' mich an eurer heiligen Zeitschrift geschnitten! Halb verblutet

rannte ich ins Bad und klebte mir ein Pflaster über und alles war wieder gut. Trotzdem: Aufgrund der erlittenen Schmerzen will ich unverzüglich 5.000 Euro haben! [...]

IONEL GREKU, PER E-MAIL

Wir mussten deinen langweiligen Krampf lesen und fürs Heft die 83 Rechtschreibfehler raus machen, da sind wir locker quitt.

BESCHUEERT!

Hi, ihr Klappskallis, ihr habt wirklich voll einen an der Waffel. Ihr habt den Schuss in der Nacht nicht gehört. Ich lese euer Geschwafel jetzt schon seit fast vier Jahren und ich muss sagen, dass ihr immer noch genauso beschueert seid wie vor vier Jahren. Klingt vielleicht komisch, is' aber so. Wenn ihr nicht so beschueert wärt, dann würde ich kein PC-Magazin lesen. Da ihr aber so beschueert seid, lese ich euren Comic. Bleibt so und es werden euch mit Sicherheit auch alle anderen die Treue halten. Nich' zu lange am Blitz lecken und lasst euch keinen Hubschrauber ins Auge wehen. Angenehmen Verkehrstod wünsche ich euch.

DANIEL STRUDTHOFF, PER E-MAIL

Danke! Und du setz' nicht den Schabrackenschakal auf die Schnitzelheizung, weil sonst der Fotzhobel hinten runter fällt und du wieder ins Hotel zur lockeren Schraube musst.

ANZEIGE GEGEN UNBEKANNT

Meine Herren, ich wusste ja nicht, was PC ACTION-Mitarbeiter für einen Unsinn verfassen, wenn sie mal nicht auf Drogen

sind. Als Beschreibung für die Demo von Darkstar One gab es folgendes zu lesen:

Bei darben Fans von Weltraum-Action-Spielen gibt es endlich wieder eine Starterlaubnis. Die Darkstar One ist ein Raumschiff, das sie im Laufe des Spiels mit Waffen und zuslichen Systemen aufrück. Das Spiel bietet unkomplizierte Weltraum-Ballereien in bester Freelancer-Tradition. Das Hauptaugenmerk liegt auf pomp Weltraumschlachten. In der Demo dSie in drei Trainingsmissionen Hand anlegen. Da ich keine Ahnung hab', wer die Beschreibungen der Demos geschrieben hat, erstatte ich hiermit Anzeige gegen unbekannt. Ich hoffe doch sehr, dass der verantwortliche Mitarbeiter gefunden und schwer bestraft wird. Außerdem sollten solche Texte in Zukunft von einem Mitarbeiter, der wenigstens teilweise bei Bewusstsein ist, Korrektur gelesen werden.

ANDRE BLOSSER, PER E-MAIL

So lange unsere blonde, unheimlich heiße Praktikantin alles tut, was wir von ihr verlangen, darf die auch die Demotexte weiter schreiben, verflucht noch mal! Na gut, vielleicht sollte sie nicht genau in dem Moment unter dem Tisch knien, wenn der Chef Korrektur liest.

HÄ?

Betreff: WoW-Reiseführer. Hi wolte mir eigendlich der wow reiseführer beschreiben aber kamm nur an diese email wolte mal fragen ob mann einen link schicken kann wo mann zur beschtelung kommt oder sind die schon fergeben wenn ja wäre schade oder soll mann seine daten fieleicht hir hin schicken wegen der mail adresse.

NORMAN SCHMIDT, PER E-MAIL

Durchhalten, Norman! Sobald unsere Sprachwissenschaftler deine Botschaft entschlüsselt haben, bekommst du Antwort. Aber du könntest schon mal anfangen, Demotexte für uns zu schreiben.

TARNDRANG

[...] Wie du muss auch ich mich täglich mit nervtötenden Leuten beschäftigen, um ihren Wünschen gerecht zu werden. Und wie du erlaube ich mir den einen



Foto: action press

»Unangenehm: übermäßige Körperbehahrung.«

ACTION nicht in so eine Tarnverpackung stecken? Etwas völlig langweilig Intelligentes? Wie der Spiegel zum Beispiel. Ich verstehe durchaus, dass sich bunte, aufdringliche Sachen besser verkaufen. Aber ich denke, es geht noch mehr Lesern so wie mir! Wir sind von der Gesellschaft Geächtete, da wir euer Heft konsumieren und verdammten Spaß dabei haben. Also bitte: Denk mal drüber nach. Ich würde mich sehr freuen.

KONSTANTIN GLEBOW, ROTENBURG WUMME

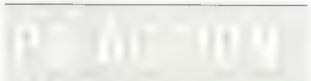
Fertig! Das war ja einfach.

KURZINFO

Ich hab's getan!!! (Eure Zeitschrift abonniert)

THORSTEN HERGESELL, PER E-MAIL

Nur keine Selbstvorwürfe jetzt, jeder macht mal Fehler.



DIE GLORREICHEN 4

Diese Ausgabe erwartet Sie auf der DVD neben der Vorlesung des Monats eine Zwischellattacke zu The Da Vinci Code: Sakrileg. Außerdem unter „Extras“ Siegerbeiträge unseres Connect3D-Leserwettbewerbs: Den dritten Platz belegte Oliver Schirmer aus Köln mit Ein Besuch bei PC ACTION und den zweiten Dennis Alpers aus Suderburg (No Warf). Leonhard Nummann aus Großmoor schuf das Siegervideo Schwarzarbeit, das wir allerdings nicht auf die DVD gepackt haben – wir wollten keine Indizierung unseres Heftes riskieren, weil es in dem Filmchen arg heftig zur Sache geht.



AUF DVD PC-ACTION-TV

»Nicht ansprechenwert! Da R-Youtward-Beschreibung«

PC ACTION HILFT 2

Hallo PC ACTION-Team! Ich habe mir letzts eine neue Grafikkarte gekauft: die x800 GTO von GeCube für 81 Euro. Ich wollte nur nachfragen, ob das eine gute Wahl war (ich spiele im Moment BF2).

MARVINTAMMEN, PER E-MAIL

Seal hat's neulich wieder mit Heidi Klum getrieben. Vielleicht sollte er mal bei der Bunten nachfragen, wie's war.

PC ACTION HILFT 3

Hallo PCA, ich habe von dem Gerücht gehört, dass beim Spiel Crysis auf DirectX 10 gesetzt werden soll. Ist das wahr oder nur ein Gerücht? Demzufolge müsste es auch neue Grafikkarten mit DirectX 10 geben. Sollte man dann mit dem Kauf einer neuen Grafikkarte warten? Hoffentlich wisst ihr mehr als ich.

MARCEL, PER E-MAIL

Logisch! Zum Beispiel, dass der Penis der Argentinischen Ruder-Ente bis zu 42,5 Zentimeter lang ist.

KURZ UND KNACKIG

Was geht ab?

OLIVER UECKERT, PER E-MAIL

XXL-Kondome, außer du bist eine Argentinische Ruder-Ente.

SELBST IST DER MANN

Hallo, hier spricht der Igor! Ich habe eine Frage an dich: Hat dein nächtliches Aufbleiben, um die tolle Astro-Show

IGOR, PER E-MAIL

zu sehen, eigentlich einen Schaden bei dir verursacht? Ich habe sie nämlich gestern auch gesehen und muss sagen: Führt die Todesstrafe wieder ein! Da schalt ich lieber zu einem namhaften deutschen Sportsender und hol mir einen runter! Da muss ich wenigstens noch interagieren! [...]

Stimmt, Pferderennen, Darts-Wettbewerbe, Poker-Turniere und Michael

Grafikkarte vom Prozessor mehr Leistung will als sie bekommen kann und das zu Lags führt. Ist an dieser primitiven Vorstellung wirklich was dran? Kann das -30 FPS bedeuten? Wäre cool, wenn ihr da irgendwas benennen und/oder ausschließen könntet, weil ich mir nur widerwillig das Scheiß-Windows installiere oder 'nen neuen Prozessor plus Board kaufe. Ach und lieber Weihnachts-... ähhh... Leserbriefmann, wenn du noch Zeit hast: Ich hab' ne Mx500 und ein S&S Steelpad. Ich weiß, die neuen Mäuse werden immer genauer und besser, etc. Aber mal ernsthaft: Lohnt es sich (meinetwegen als Hardcore-CS-Spieler), 'ne neue Maus anzuschaffen oder ist die gewonnene Genauigkeit beim Kauf einer High-End-Maus in Wahrheit nur auf dem Papier sichtbar, weil der Mensch die Maus gar nicht genauer bewegen kann?

SASCHA THEISEN, PER E-MAIL

Wir wissen ja aus Erzählungen unserer zahlreichen Opfer, wie demütigend es sein muss, bei Counter-Strike ständig die Fresse poliert zu bekommen. Aber derart geile Ausreden wie du hat noch keiner gebracht, Sascha.

Ballack machen mich auch immer total feucht.

PC ACTION HILFT 4

Hallo, die Vollversion von Imperium Galactica 2 lässt sich nicht installieren. Beim Anklicken des Install-Buttons zeigt's keinerlei Reaktion. Hab' die DVD auch schon auf Platte kopiert und es manuell über das Startmenü von IG2 versucht. Gleiches Ergebnis bzw. keine Reaktion.

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens“ aus der stetig wachsenden Menge der Zockerweibchen vor.



NAME: Daniela
BERUF: Auszubildende zur Buchhändlerin
ALTER: 21
NICK: Kiya Cdn Sekhmet
E-MAIL: citya@freenet.de
HOMIPAGE:
Ist in Arbeit
LIEBLINGSGENRE:
Rollenspiele
LIEBLINGSSPIELE:
Guild Wars, Oblivion, Neverwinter Nights
SEIT WANN ICH SPIELE:
Seit neun Jahren
STATEMENT:
Ich grüße meine Gilde ANCIENT PREDATORS, die Guild Wars unsicher macht. :)

ANM. D. RED.: Als du dir den Nicknamen ausgesucht hast, hattest du schon ein bisschen was geraucht, oder? Und wir meinen keine Zigaretten.

Sie sind oder kennen eine attraktive Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Schreiben Sie uns! Einfach Steckbriefdaten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab mit der Bewerbung an zockerweibchen@paction.de. Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.



Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns! Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail. Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie im Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache. Los jetzt! Ab die Post!

An leserbriefe@paction.de oder

Computec Media AG
Redaktion PC Action/Leserbriefe
Dr.-Mack-Strasse 77
90762 Fürth
Absender nicht vergessen. Ja?

* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn...

... Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (089/2099125; computer@csj.de)

... Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06244/8882-882; aboservice@leserservice.at)

... die dem Heft beiliegende DVD oder CD Mucken macht, DENN: Dafür haben wir einen Umtauschcoupon (siehe DVD-Papphülle)

... Ihr Spiel nicht will, DENN: Unsere Kretzklugheit und momentan in der Reinigung und wir können keine Ferndiagnosen stellen. Wenden Sie sich also bitte an den Hersteller

Würde mich interessieren, ob dieses Problem bei anderen auch aufgetaucht ist oder der Fehler bei mir liegt. Im Allgemeinen habe ich solche Probleme nicht. Bin jetzt aber auch zu faul, meine kompletten Systemdaten hier reinzuhacken. [...]

MARKUS FICHTNER, PER E-MAIL

Da haben wir was gemeinsam.

ALLES EINE GELDFRAGE

PC ACTION ist heute reingetrudelt. Diesen Monat habe ich Quake 4, The Fall, Oblivion, F.E.A.R., Tomb Raider: Legend und Hitman gekauft. Jo, ich hab' das Geld und die Zeit. Mahlzeit, Spastis.

GIUSEPPE CRESCIMANNO, PER E-MAIL

Und wir kriegen alle Games kostenlos, verdienen unsere Kohle spielend und müssen uns Schnorchel kaufen, weil wir mit Geld überhäuft werden.

POLYGON-TRAUME

Um euch den harten Arbeitstag ein wenig zu versüßen, habe ich mich mal am Garry-Mod versucht. Ich denke, dass mein erster Versuch eigentlich recht gut gelungen ist und wollte euch das Resultat meiner dreistündigen Arbeit nicht vorenthalten. Die vier Mädels sehen ja auch zum Anbeißen aus, obwohl sie nur aus Polygonen bestehen. Da euer Blatt eh viel Frauen mit wenig Drumrum und dran zeigt, dachte ich, ihr könnt so ein Bildle gebrauchen. An dieser Stelle wollte ich euch noch für eure tolle Arbeit loben, da ihr es schafft, komplexe Inhalte auf ein „normales“ Sprachniveau zu bringen.

PHILIPP FRITZENSCHAFT, STUTTGART

Wenn du es nötig hast, stundenlang an virtuellen Weibern rumzumachen, hätte uns ein Bild von dir wahrscheinlich weitaus mehr unterhalten, Quasimodo!

FAR CRY ÜBER ALLES

Liebe Medienschaffende, werte Chauvinisten, es stimmt nicht! Ich will kein Half-Life 3. Bitte. Schon der letzte Teil war unglaublich mopsig und fad, was soll denn da noch kommen? HL ist doch das totale Verlierer-Spiel. Ich habe bis heute nicht gerafft, worum es da eigentlich geht und das Spiel war selbst in der schwierigsten Stufe nur lau und langweilig. Ehrlich, da gibt es doch Besseres. Zum Beispiel Far Cry. Oder Far Cry. Oder habt ihr schon mal Far Cry ausprobiert? Da gibt es wenigstens so was wie eine Story (obwohl mir das eigentlich völlig wurscht ist). Und man kann sich nahezu völlig frei bewegen, statt wie der letzte Zombie ferngesteuert blöde, vorgezeichnete, lineare Level abzulatschen. Kann ich ja gleich Doom zocken. Na ja, ich werde es wohl nie begreifen, was die Leute an HL finden. Mal davon ab, dass ich an zwei Tagen durch war, hab' ich eigentlich immer nur darauf gewartet, dass irgendwann mal was passiert. Und den Schwachsinn am Ende, dieses Plattform-Fahrsäulen-Gehüpfle ... ach was soll's. Und, ähm, F.E.A.R. war fast noch schlimmer. Gott, so eine Grütze.

DIRK LANDROCK, PER E-MAIL

Du Nazi!

STARGATE

KOMMANDO SG 1™



SEASON 9 –

DAS TOR ÖFFNET SICH WIEDER!

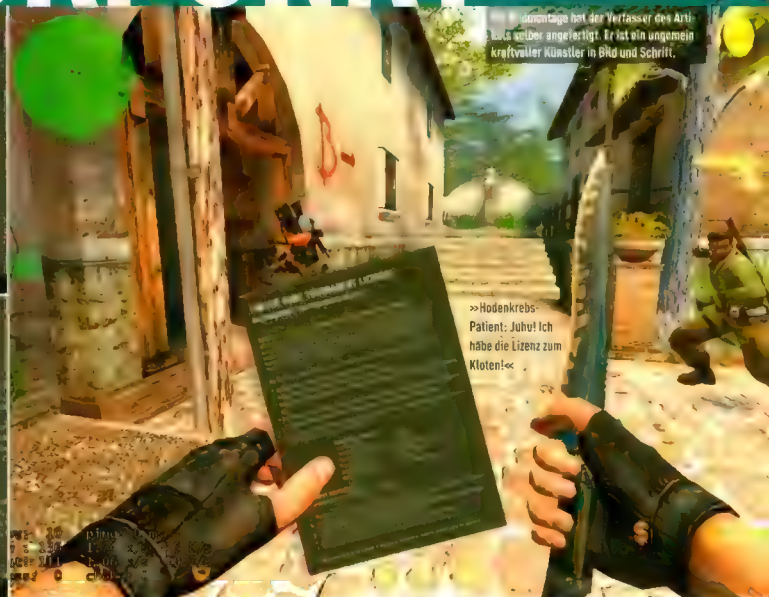
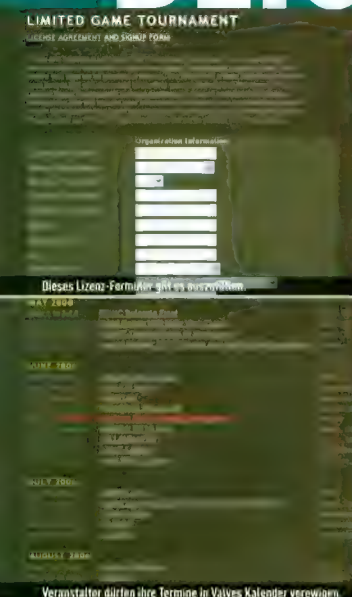


Ab sofort erhältlich!

Mit neuen Abenteuern, neuen Welten und vor allem einer neuen Crew wird Sie die 9. Staffel mehr fesseln als je zuvor. Jack O'Neill übergibt überraschenderweise das Kommando. Und Beau Bridges als General Hank Landry stößt zur Crew.

- **Galaktisch:** die neuen Folgen der Kultserie zum Weitersammeln
- **Extra:** mit umfangreichem Bonusmaterial
- **Zusatz:** Stargate-Prämie für echte Fans
- **Neuigkeit:** Beau Bridges als General Landry

BLICKPUNKT



Hol dir die Lizenz zum Töten

VALVES neuester Coup: **Counter-Strike & Co.** dürfen auf öffentlichen und privaten Netzwerk-Partys nur noch mit Lizenz laufen! Schon klar.

Die Stimmung ist geladen. In den Online-Foren diskutieren sich die Nutzer die Köpfe heiß. Warum? Darum: Egal, ob Sie eine private Netzwerk-Party mit Kumpels planen oder ob es sich um eine öffentliche Veranstaltung handelt: **Counter-Strike** und andere Valve-Titel dürfen dort nur noch über die Monitore flimmern, falls Sie die entsprechende Lizenz in der Tasche haben. Diese ist zwar kostenlos, aber trotzdem nicht ohne. So muss das Turnier binnen 90 Tagen nach Erwerb der Lizenz vonstatten gehen. Es dürfen maximal 100 Spieler teilnehmen. Die Veranstaltung darf nicht länger als drei Tage dauern und nicht öfter als viermal pro Jahr stattfinden. Wer von diesen Auflagen abweicht, muss sich direkt mit Valve in Verbindung setzen, um eine individuelle Vereinbarung zu treffen. Kritisch ist, dass Valve

den Veranstaltern auch noch die Verantwortung dafür auferlegt, dass nur legale Kopien der Spiele zum Einsatz kommen. Wenn also auch nur ein schwarzes Schaf heimlich eine Raubkopie benutzt, ist der Veranstalter dran. Fies? Zumindest fragwürdig. LAN-Veranstalter haben mit so vielen organisatorischen Problemen zu kämpfen, dass Valves Lizenz-Trubel nur ein weiterer Tropfen auf den heißen Stein darstellt. Es ärgern sich viele Organisatoren dennoch. Wer sich übrigens über alle Punkte der Lizenz informieren will, besucht am besten die offizielle Webseite. Den Link finden Sie am Ende dieses Artikels.

WO KEIN KLÄGER ...

... da kein Richter? In der Theorie klingt Valves Lizenz-Politik ziemlich anstrengend und könnte manch einem den Spaß an der Sache vermiesen. Aber wie schaut es in der Praxis aus? Wer daheim im Keller eine nicht angemeldete Privat-Netzwerk-Feier mit Freunden

und Dosenbier veranstaltet, braucht wohl nicht damit zu rechnen, dass sofort ein Sondereinsatzkommando der Polizei Tür und Party sprengt, alle Rechner konfisziert und sämtliche Teilnehmer in U-Haft steckt. Oder? Wer auf Nummer sicher gehen will, dürfte kein Problem damit haben, das entsprechende Formular auf der Steam-Webseite auszufüllen. Das ist eine Sache von wenigen Minuten. Ausrichter größerer Veranstalter betreiben da schon einen heftigeren Mehraufwand. Zumindest, wenn sie die Auflagen nicht auf Anhieb erfüllen. In dem Fall ist eine direkte Anfrage an Valve notwendig. Erfahrungsberichten Betroffener zufolge soll Valve diese Gesuche aber relativ flott bearbeiten.

DIE GROSSE ABZOCKE?

Da stellt sich die Frage: Was bringt Valve diese Chose? Mehr Geld bringt der Lizenz-Hackback ja nur, wenn verstärkte Veranstalter Steam-Accounts mieten, die jeweils

zwei US-Dollar pro Tag kosten. Das macht Gabe Newell aber auch nicht viel fetter als er bereits ist. Also haben wir Valve um eine Stellungnahme gebeten. Ergebnis: Wir wurden ignoriert. Das sind wir von Valve nicht gewohnt. Schadel! Uns interessierte nämlich vor allem, ob Valve beabsichtigt, diese Lizenzen auch in Zukunft gratis anzubieten. Die logische Konsequenz wäre womöglich, in Zukunft auch dafür Kohle zu verlangen. Verschwörungstheoretiker befürchten gar, dass Steam irgendwann bei jedem **Counter-Strike**-Match die Kreditkarten der Spieler belastet. Man kann es mit der Panikmache auch übertreiben, wobei ein gewisses Misstrauen sicherlich begründet ist. Was die Profis aus der Szene zu sagen haben, wollen wir Ihnen aber trotzdem nicht vor enthalten (Seite rechts). Hier zeigt sich deutlich, wie sehr dieses Thema die Spielergemeinde in zwei Lager spaltet.

Amnet Isolliuk

Info: www.steampowered.com

Die wichtigsten Fakten!

Die wichtigsten Lizenz-Auflagen:

- Das Turnier muss innerhalb von 90 Tagen nach Lizenz-Erwerb stattfinden
- Der Veranstalter ist für eventuell genutzte Raubkopien verantwortlich
- Der Veranstalter darf jährlich maximal vier Turniere veranstalten
- Pro Turnier sind maximal 100 Teilnehmer erlaubt
- Kein Turnier darf länger als drei Tage dauern

Lizenzpflichtige Titel:

- Counter-Strike
- Counter-Strike Source
- Counter-Strike: Condition Zero
- Day of Defeat
- Day of Defeat Source
- Deathmatch Classic
- Indiziertes Spiel
- Half-Life Deathmatch
- Indiziertes Spiel
- Half-Life 2
- Ricochet
- Team Fortress Classic



Allen Unkenrufen zum Trotz: Auch in Zukunft werden Sie bei Netzwerk-Partys nicht auf Valves Shooter verzichten.

»Leicht zu erkennen:
Prinzessin-Leia-Fanclub.«

Die haben was zu sagen!

Wenn sich Valve nicht äußert, fragen wir halt die andere Seite. Sprachrohre der Counter-Strike-Gemeinde und Netzwerk-Party-Veranstalter, um genau zu sein. Überraschung: Die Lager sind gespalten!

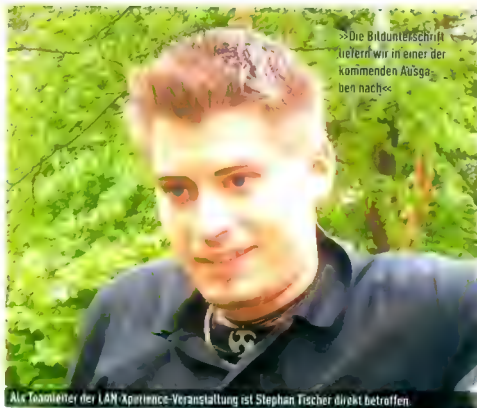


»Hier könnte eine lustige Bildunterschrift stehen, wenn wir dürften.«

Auch wenn er freundlich guckt, ist Herr Wintermantel-Menze sauer.

Jürgen „jwm“ Wintermantel-Menze ist Chef von www.counter-strike.de und mit Valves Lizenzpolitik sehr unzufrieden:

„Mal abgesehen davon, dass ich diese Lizenz in Deutschland nicht für durchsetzungsfähig halte, stört mich daran auch die „geistige Grundhaltung“. Das Valve-Marketing oder der neue Praktikant der Valve-Rechtsabteilung agieren mit einer Regelenswut, die mir eigentlich nur in Zusammenhang mit EU-Erlassen und Qualitätsmanagement bekannt ist. Nicht so ganz kann ich in diesem Zusammenhang die Beschwichtigungsversuche diverser Online-Community-Seiten verstehen, da Valve aktuell diese Lizenz stark forciert – siehe die Steam-Homepage – und sie für ALLE Turniere gilt. Die Einschränkungen, die diese Lizenz auferlegt, beziehungsweise der Aufwand, der für eine Ausnahme nötig ist, sind einfach eine Frechheit. Spannend bleibt, ob Valve versucht, diese Lizenz juristisch durchzusetzen und wie dies dann konkret aussieht. Bis dahin agiert man als Turnierveranstalter leider in einer rechtlichen Grauzone. Diese Lizenz ist jedenfalls so unnötig wie ein Kropf und sollte so schnell wie möglich wieder verschwinden.“



»Die Bildunterschrift liefert mir in einer der kommenden Ausgaben nach.«

Als Teamleiter der LAN Xperience-Veranstaltung ist Stephan Tischer direkt betroffen.

Stephan „Fusi“ Tischer ist Redakteur bei www.LANparty.de und Teamleiter der 150 Teilnehmer umfassenden LAN Xperience. Er sieht die Sache eher locker:

„Valve schlägt mal wieder einen neuen Weg ein und schon schreit die gesamte Community auf. Das kennt man nicht erst seit der Einführung von Steam. Die meisten Spieler und vor allem LAN-Party-Veranstalter malen sich seit dem Bekanntwerden der Lizenzpflicht die schlimmsten Szenarien aus – vom Sieg des Kapitalismus bis zum Ende aller LAN-Partys. Realistisch betrachtet ist derzeit aber alles halb so schlimm, denn bei den umfangreichen Planungen, die eine LAN-Party verlangt, gehört die Beantragung einer solchen Lizenz zu einer der ganz kleinen Pflichten und die Einhaltung der Auflagen ebenso. Denn kaum ein Veranstalter stellt Rechner, für die er extra Steam-Lizenzen für zwei Dollar benötigt. Kaum ein Event geht länger als drei Tage und etwaigen Urheberrechtsverletzungen muss sowieso jeder Veranstalter vorbeugen. Da beginnt das Problem einer gewissen Doppelmoral bei den Veranstaltern: Man holt sich Partner wie die WWCL oder NGL ins Boot mit Verträgen, Vertragsstrafen und seitenlangen Regeln, aber verurteilt eine simple Valve-Lizenz, weil es Dersartiges bisher nie gegeben hat. Im Moment sollte das gesamte Thema also für keinen Veranstalter ein Problem darstellen, da Valve ersten Berichten zufolge auch die Sondergenehmigungen recht problemlos erteilt. Wohn sich das entwickelt und ob die Lizenzen später kostenpflichtig sind, weiß nur Valve selbst und bis dahin ist die Lizenz ein kleines, notwendiges Übel unter viel wichtigeren Sachen, um die sich Veranstalter kümmern müssen.“



Deutsche Spieler, die sich Rituals **Sin Episodes: Emergency** via Steam bezahlt haben, fühlen sich auf den Schlips getreten. Zu Recht.

Viele deutsche Zocker warten gespannt auf Rituals Ego-Shooter **Sin Episodes: Emergency**. Praktisch, dass der auch über Valves Steam zu beziehen ist. Dort warb man sogar damit, dass Steam-Kunden die Vollversion des Vorgängers als Gratisbeilage erhalten. Das ließen sich viele nicht zweimal sagen und klickten den Vorbestell-Button. Die

Ernüchterung folgte kurze Zeit später: Das Steam-Angebot wurde nämlich unauffällig um einige „Paragrafen“ erweitert. Plötzlich hieß es, **Sin 1** sei für Spieler in Deutschland nicht verfügbar. Grund: Das Spiel ist indiziert. Wer sich also von der vorab zugesicherten Gratis-Vollversion zum Kauf animieren ließ, hat eben Pech gehabt. Wer übrigens dachte, dank Steam käme er in den Genuss der ungeschnittenen Original-Fassung von **Sin Episodes: Emergency**, zog ebenfalls die Arschkarte. An-

hand der IP-Adresse ermittelt Steam nämlich, wo ein Nutzer ansässig ist. Deutsche Spieler erhalten deshalb auch nur die geschnittene deutsche Fassung. Zumindest theoretisch, denn die angekündigte Veröffentlichung fiel erstmal komplett ins Wasser. Statt dessen präsentiert man den verzweifelten Käufern folgenden Text: „Die Veröffentlichung von **Sin: Emergency** verzögert sich bis zur Bestimmung der Altersfreigabe durch die USK in Deutschland“. Daran hat sich wochenlang und

bis zu unserem Redaktionschluss noch nichts geändert. Auf unsere Anfrage bei der USK erhielten wir folgende Antwort: „Leider können wir Ihr gesamtes Anliegen nicht beantworten, denn so lange in der USK-Datenbank nichts veröffentlicht ist zu einem Titel, können wir auch keine weiteren Auskünfte erteilen. Bitte fragen Sie den Anbieter selbst.“ Das haben wir getan. Sowohl Ritual Entertainment, als auch Valve stellen sich bis heute taub.

Ahmet Isciturk

Info: www.sinepisodes.com

Versteckspiel im Internet

Steam erkennt die IP-Adresse des Nutzers und sperrt daraufhin bestimmte Inhalte, falls diese etwa in bestimmten Ländern unerwünscht sind. Nicht jeder lässt sich davon beeindrucken.

Stufe 1. „Die Veröffentlichung von **Sin: Emergency** verzögert sich bis zur Bestimmung der Altersfreigabe durch die USK in Deutschland“, bekommen deutsche Steam-Nutzer vor den Latz geknallt. Angeblich ist dieser Wunsch schnell ausgehebelt. Wir wollten testen, ob uns Steam wirklich vor indizierten Spielen und gewaltverherrlichenden Original-Versionen schützt. Was, wenn sich böse Nutzer ein Programm besorgen, welches die IP-Adresse verschlüsselt?

Stufe 2. Im Internet finden Interessierte seit Jahren Software wie Hide-IP. Eine drei Tage gültige Probierversion gibt es sogar gratis. Runtladen, installieren, starten. Bevor Steam startet, ändert der Kunde nun seine IP-Adresse.

Stufe 3. Total! Offiziell! sitzt der Nutzer jetzt zum Beispiel in Korea. Ohne einen Einbürgerungsantrag gestellt zu haben. Lässt sich Steam von einem schabigen Trick so einfach täuschen? Das wäre der größte Skandal seit der Watergate-Affäre!

Stufe 4. Steam startet und der Trickser wählt **Sin Episodes: Emergency** aus. Der Moment der Wahrheit naht ... Das schockierende Resultat: Das an sich nicht für Deutschland freigegebene Paket lässt sich bestellen, herunterladen und ist spielbar. Ein dunkler Tag für Deutschland! So simpel dürfen Jugendschutzmaßnahmen unserer Meinung nach nicht zu umgehen sein. Fazit: Hier besteht unbedingter Handlungsbedarf seitens Valve



RED ORCHESTRA IST EIN KLASSE MIX AUS BATTLEFIELD 1942 UND DAY OF DEFEAT SOURCE

PC JAMES 06/2006, 83 %



Der PREISGEKRÖNTE und von der Community HEISS ERWARTETE
MULTIPLAYER-SHOOTER in der komplett deutschen Box-Version,
inkl. umfangreichem Handbuch, Maps, Schadensmodellen der Panzer
und Bonus-DVD mit SDK (Software Development Kit).

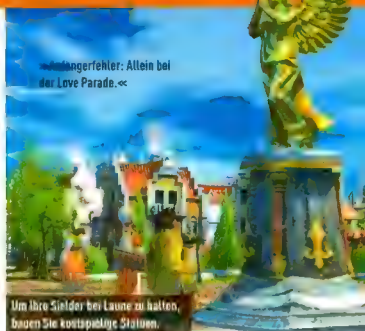
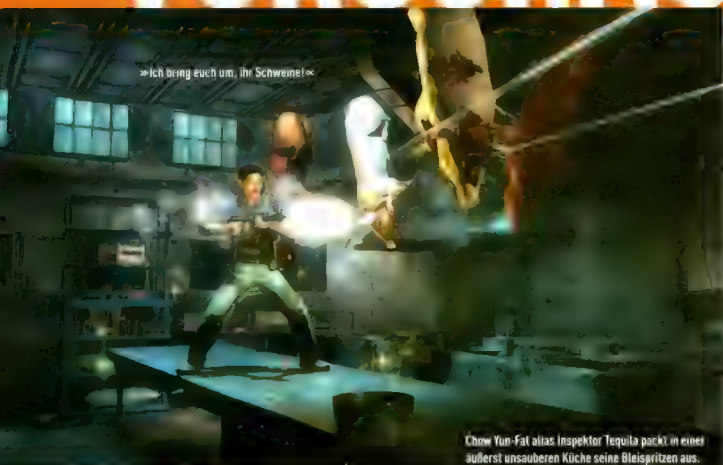
PC Action 06/2006, 82 %

PC Powerplay 04/2006, 81 %

Alle Preise sind in € - www.redorchestragegame.net



Red Orchestra: Ostfront 41-45 is a trademark of Tripwire Interactive. All rights reserved. Unreal and the Unreal logo are registered trademarks of Epic Games Inc. in the USA and other countries. All rights reserved. BF4145, the BF4145 logo are registered trademarks or trademarks of EA GAMES Corporation in the United States and/or other countries. © 2006 Frogster Interactive Pictures AG. Alle Rechte, einschließlich Urheber- und Leistungsschutzrechte, vorbehalten. Jede Verleihe, Kopie, Verbreitung, Vervielfältigung, Verbreitung, Ausleihe, Sendung ist ohne schriftliche Genehmigung der jeweiligen Rechteinhaber. Alle Rechte vorbehalten.



Frisch aufgetischt

Wir sind glückliche Menschen: Erstmals durften wir Hand an JOHN WOO'S STRANGLEHOLD legen. Und wie erwartet kommt da ein echtes Actionfeuerwerk auf uns zu.

ACTION | Das Beste vorweg: Das
filmreihe Shooter-Spektakel spielt sich
dermaßen gut, dass uns *Stranglehold*-
Programmierer Anthony Rod bei der
Präsentation kaum das Gamepad aus
den Händen reißen konnte. Inspektor
Tequila hechtet, balanciert, schwingt
und ballert sich elegant durch die asia-
tisch angehauchten Schauplätze. Dabei

beschränken sich die groben Kontrollen auf zwei Tasten: Mit der einen ballern Sie, mit der anderen hechten Sie durch die Gegend, laufen Treppengeländer entlang und interagieren mit der Umgebung. Besonders fein: Rennen Sie mit dem Protagonisten auf einen Tisch zu, gleitet Ihr Mann schwingenvoll mit dem Hintern drüber. Somit bleiben Sie auch in brenzlichen Situationen nirgendwo hängen. Technisch macht *Stranglehold* ebenfalls einen brillanten Eindruck. Typisch Unreal-Engine 3 eben.

Info: www.midway.com



BESSERWISSE

JOACHIM HESSE ÜBER GELBE SÄCKE UND INNOVATIVE SPIELIDEEN



Die neue Preiszeit

in der Hölle muss gerade machst kalt sein und Satan fährt in Schillerbusch. Anders ist es wohl nicht zu erklären, dass die Deutsche Post angekündigt, zum 1. Juli die Paket-Preise ihrer DHL-Tochter radikal zu senken. Zum Teil um mehr als 40 Prozent korrigiert das Unternehmen die Beträge nach unten. „Die Vereinfachung bei den Gewichtsklassen und die neuen Preise machen den Paketversand in Zeiten boomenden Onlinehandels für den Privatkunden noch attraktiver“, behauptet Dr. Claude R. Bégle, Vorsitzender des BereichsVorstands Express Deutschland und Managing Director Express Central Europe auf der Post Website. Jetzt mal ehrlich: DHL schafft es, ihre Preise um über 40 Prozent zu senken? Wie hoch bittenst du denn bislang die Gewinnspanne? Haben uns die Herren in Geld jahrelang schamlos geschrippt! Und was heißt überhaupt „noch attraktiver“? Was es nicht auf ein paar Tage mehr oder weniger ankommt, greift doch inzwischen ohnehin auf Hermes (www.hermes-paketshops.de) zurück. Mit den Preisen hat die Post auch nach der Preisfindung nicht mal. Wenn

Schadenfreude im Internet, dann bitte so lustig wie von Schindlerproben Interactive. Auf deren Website www.phabe.com/sfi (unbedingt auf Englisch ansehen, die deutsche Übersetzung ist mangelhaft) stoßen Sie auf wahrhaft genialste Spiele, vorgestellt jeweils mit Packung und Screenshots. *Nagel Tugder 2003* zum Beispiel. Ein Rennspiel, in dem die bösen Reller an der Herre der Ringe gegen Tourerwagen antreten („Sie haben neun Pferde. Du hast 700. Kannst du deine Stärke ausspielen?“). Oder *Age of Dimithology: I Polster* den Nest. Führe Ressourcen für den Brut. Putz die Gefeder denn Truppen. Führe die Pinguin-Armen zum Ruhm!“). Normalerweise wird es ja nicht der Simulationen Flat, aber das U-Boot-Zombie-Spiel *Dead Men Rising* muss ich mir wohl bestellen. Spiebeschreibung: „Im zweiten Weltkrieg ergit Deutschlands U-Boot-Flotte schwere Verluste, mehr als 700 Schiffe gingen verloren. Zehntausende Seeleute fanden ihr wahnsinniges Grab. 60 Jahre später kehren einige von ihnen zurück!“ So sehen neue, unverbrauchte Spielzeiten aus Wie, Sie glauben das selles ein Scherz und Karsden Morderhaschen ist gar kein Geschicktsführer?“ Als Nächstes behaupten Sie wohl noch, der Papst sei Geschicktsführer.“



Überblick verloren?
Wir haben ihn!

www.wazap.de

VIDEOGAMES
Zentrum

WEB.DE

SFT

Games

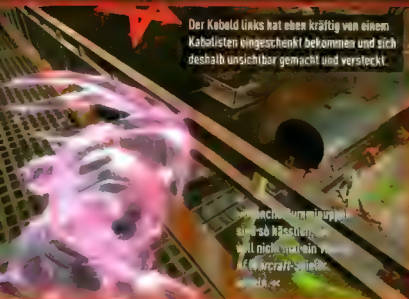
REACTION

WIDESCREEN



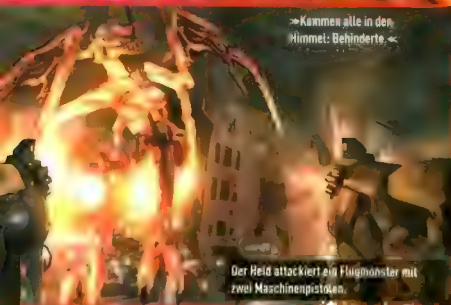
Wazap!

www.wazap.de Die Spielesuchmaschine



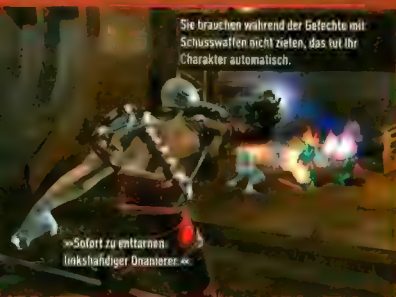
Der Kobold links hat eben kräftig von einem Kobalsten eingeschmetzelt bekommen und sich deshalb unsichtbar gemacht und versteckt.

Ein bisschen umringt, aber sich bestmöglich nicht nach hinten wenden. K.O. vermeiden.



»Kommen alle in den Himmel: Behinderte.«

Der Held attackiert ein Flammenmonster mit zwei Maschinenpistolen.



Sie brauchen während der Gefechte mit Schusswaffen nicht zielen, das tut ihr Charakter automatisch.

»Sofort zu enttarnen: linksstehender Onanierer.«

Den wandelnden Leichen tun die Flammengiganten des Tempel-Ritters nicht sonderlich gut.



Hellgate gehört haben; Taube zum Beispiel. Deshalb zu nächst einige einleitende Worte zu dem Action-Rollenspiel, an dem Diablo-Papa Bill Roper und seine Kollegen wirken.

GESTATTEN, SATAN

Laut einer Legende soll der Tower von London einstürzen und Unheil über England hereinbrechen, wenn die im Turm lebenden Raben ihren Unterschlupf verlassen. Genau dies geschieht im Jahr 2038: Das schwarze Federvieh nimmt die Flügel in die Krallen und macht sich vom Acker. Aus einem Dimensionster dringen Dämonen in das Reich der Menschen. Doch selbst der Einsatz von biologischen Kampfstoffen und Nuklearwaffen kann das Böse nicht stoppen. Die Stadt

liegt in Schutt und Asche, der Himmel verdunkelt sich. Nur einige wenige Männer und Frauen sind in der Lage, sich dem Angriff entgegenzuwerfen – und zwar jene, die noch in den alten magischen Künsten geschult sind. Exakt hier gehen Sie ins Rennen. Mit einem selbst erstellten Helden, wie es für Rollenspiele üblich ist, kämpfen Sie in der post-apokalyptischen Stadt gegen den Fürsten der Finsternis und seine Schergen. Wohnzimmer-Recken setzen dabei auf magische Schwerter und verzauberte Fernkampfswaffen. Das Spielprinzip orientiert sich weitgehend an dem der brillanten und süchtig machenden Diablo-Reihe mit Action, Action und noch mehr Action. Ein Hauptziel des Spiels ist es, seinen anfangs reichlich

Prima Spielmacher

Die Flagship Studios in San Francisco: Hier hocken anders als in der PC ACTION-Redaktion nicht Dick und Dof oder Not und Elend. Nein, diese Jungs haben's wirklich drauf.

Stellen Sie sich vor, 15 brasilianische Fußballnationalspieler wandern nach München und schaffen es, durch einen Trick eingebürgert zu werden – geliebten Alvin aus dem Nachbarland hätten plötzlich glatt eine Chance auf den WM-Titel! Wir bringen dieses fiktive Beispiel, um deutlich zu machen, was für ein Potenzial in den 2003 gegründeten Flagship Studios und dem Hellgate: London steckt. Sage und schreibe 15 von 27 Mitarbeitern entstammen der Spieleschmiede Blizzard North, die sich vor allem durch die Diablo-Reihe einen Namen gemacht hat. Und wir sprechen hier wirklich nicht von Reinigungskräften, Leuten aus der Personalabteilung oder klatschfreudigen Praktikanten, sondern von echten Spielmachern, allen voran Bill Roper. Er war Produzent für Warcraft 2 samt Expansion Set, Diablo und Diablo 2, Starcraft und Starcraft: Broodwar. Weitere Schlüsselpersonen besaßen David Brewik (Projektleiter, Charakterdesigner und Chiefprogrammierer für Diablo 1 und 2), Erich Schaefer (Projektleiter, Chiefdesigner und Art Director für Diablo 1 und 2), Max Schaefer (Art Director für Diablo 2), Executive Producer und Designer Diablo 2: Lord of Destruction, Kenneth Williams (Producer und Lokalisierungs-Producer Diablo 2 und Lord of Destruction), Dave Mann (Graffiker Diablo 1 samt Add-on; vorher Graffiker bei Mazis und dabei zuständig für Star City 3000), Peter Hu (Chiefprogrammierer Diablo 2 und Lord of Destruction), Phil Shenk (Chief-Charakter-Graffiker Diablo 2 und Art Director fürs Add-on) und Tyler Thompson (Programmierer Diablo 2, Projektleiter Lord of Destruction). Info: www.flagshipstudios.com



Foto: action press



Ein weltlicher Tempel-Ritter tritt diesem insektenartigen Boss-Monster mit Schwert und Schild gegenüber.

»Endlich getressen: Die Schlampen von Tic Tac Toe.«

dödeligen, schwachbrüstigen Schützling liebevoll hochzupäppeln. Das geschieht zum einen durch Stufenaufstiege, zum anderen durch immer bessere Waffen, Rüstungen und neue Ausrüstungsgegenstände. All dies erbeutet der Held unter anderem, wenn er sich durch riesige Horden unglaublich fantasievoller, teils bizarrer Monster schnetzelt, brutzelt und locht (einige Beispiele finden Sie auf den Seiten 44 und 45 im Kasten „Demnächst im Mutantenstadt“). Die dahinscheidenden Viecher lassen freundlicherweise allerlei schöne Dinge fallen. Praktisch, dass Sie zwei Waffen gleichzeitig einsetzen dürfen, links eine Pistole und

rechts ein Samurai-schwert etwa, um Nah- und Fernangriffe simultan auszuführen. Vier Dämonen-Klassen wollen dem Recken ans Leder. Bestien sind tierähnliche Kreaturen und somit die niedersten Wesen. Darüber stehen Necros, lebende Leichen, in denen Dämonen hausen. Minions (englisch für „Lakaien“) schließlich präsentieren sich als direkte Günstlinge der ranghöchsten spektralen Dämonen. Weil bekanntlich die Größe zählt, dürfen Sie sich in *Hellgate* hin und wieder mit richtig riesigen Viechern klopfen. Die massen schon mal 30 virtuelle Meter und mehr, verspricht Bill Roper, Chef der Spieleschmiede Flagship Studios,

DAS ZIEL IST DER WEG

Ein deutlicher Unterschied zu *Diablo* fällt direkt ins Auge: Statt von schräg oben sieht der Spieler das Geschehen größtenteils aus der Ich-Perspektive und ist damit näher am Geschehen. Bei Nahkämpfen schalten Sie wahlweise in die Verfolgersicht. Wer seinem Alter Ego zum ersten Mal per Maus und Tastatur Beine macht, hat fast das Gefühl, vor einem Ego-Shooter zu sitzen. Ob Sie Ihrem Gegner ordentlich Saures geben, hängt aber nicht von motorischen Fähigkeiten und Reflexen ab. Ausschlaggebend sind die Kampfwerte des Helden, die sich über die vier Haupteigenschaften Konzentration, Präzision, Aus-

dauer und Willenskraft, gut 30 Nebenfertigkeiten sowie seine Ausrüstung definieren. Wenn Sie schießen, brauchen Sie lediglich grob in die Richtung des Ziels blicken und treffen automatisch. Es ist also komplett anders als in der Realität, wo Männer immer wieder die Klobrille einsauen und dafür Schläge mit dem Nudelholz kassieren.

REINSTECKEN, SPASS HABEN

Die aus *Diablo* bekannte Sammelucht wollen die Entwickler nicht nur dadurch anstacheln, das *Hellgate* mit satten 100 Waffenarten protzt. Nein, jede Knarre und jedes Schwert lassen sich zudem individuell aufmotzen. Die Kampfm-



»Macht OH! von Tokio Hotel und allen anderen Mädchen Spaß: Gummi-Fluster.«

Eine Kabalisten-Amazone feuert zwei Mini-Flammenwerfer ab. Im Hintergrund ist eine Schockwelle zu sehen.



Ein männlicher Kabalist hat soeben mit seinem Feuerzauberspruch einige Zombies und Kabolde gegrillt.

Hast du einen guten Charakter?

Bislang haben die Flagship-Studios nur zwei Charakterklassen bekannt gegeben: die Tempel- und die Kabbalisten. Und was können die so? Wir verraten es ihnen.



Der Ritter ist gezwungen, in den Heiligtümern zu gehen, weil manche seiner Fähigkeiten Vergessens-Energie (englisch für „Rache“) verbrauchen, die er nur generiert, wenn er nicht zu weit von Golems entfernt steht. Tempel-Männchen und -Weibchen sind Spezialisten in diesen drei Disziplinen:

★ Kampf

Bestimmte Abfolgen von Links- und Rechtsklicks lösen Spezialattacken aus. Andere Fertigkeiten in diesem Bereich erhöhen beispielsweise die Chance auf einen kritischen Treffer oder den Schaden allgemein.

★ Segen

Der Ritter kommt gottesdienstaähnliche Zeremonien, die kurzzeitig seine Angriffs- und Abwehrfähigkeiten erhöhen. Er ist dem- beispielsweise außergewöhnlich kräftig oder besonders schnell.

★ Heilige Auren

Mit heiligen Auren kann der Tempel-Ritter Dämonen schwächen, wenn diese dort hineroperaten, oder sich helfen.



Der Kabbalist kämpft am liebsten aus der Ferne mit Zaubersprüchen oder beschwört Helfer. Er kann sich aber auch in eine scheußliche Kreatur verwandeln. Kabbalisten-Frauchen und -Männchen sind folglich Spezialisten in diesen drei Schreien:

★ Beherrschung

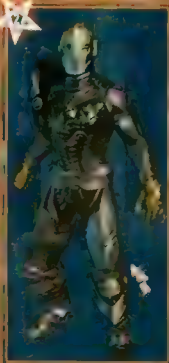
Heilkräfte dieser Zauber hängt der Kabbalist Kreaturen aus der Hölle und kann sie sogar trainieren. Die Viechereien sind dann gezwungen, die eigene Verwandtschaft zu attackieren und bestmöglich anzukerkern.

★ Hervorrufung

Der Magiekönig schöpft Energie aus geheimnisvollen Macht-Quellen, um damit quasi aus dem Nichts Zerstörungswaffen zu schaffen, die riesigen Schaden anrichten.

★ Verwandlung

Damit wird der Kabbalist selbst zum Dämon. Netze Begleiterscheinungen sind Testatol, Hörner, Stacheln – das ganze Programm eben.



★ 1 Eigenschaftswerte

Diese Anzeige ist ein Merkmal für Rollenspieler: Unter dem Namen und der Klassenbezeichnung werden die Werte für die Haupteigenschaften Konzentration, Präzision, Ausdauer und Willenskraft angezeigt. Der zweite Block darunter führt die Lebensenergie, die Vergessens-Energie, die maximale Laufgeschwindigkeit, den Aura-Radius und den Zerschaden auf, den der Tempel im Falle eines kritischen Treffers verursacht. Im dritten und letzten Block lässt sich die Abwehrschutzhülle ablesen und wie widerstandsfähig Tempel-Männchen (auf dem Screenshots) gegen physischen Schaden, Feuer, Elektrizität, Spektralenergie und Gift ist.

★ 2 Charakteransicht

Die Berechnung sagt alles. In den Feldern rund um den Helden sind Waffen und Rüstungsteile wie Helm, Brustpanzer und Stiefel angeordnet. In den neuen kleinen Felder direkt unter den Füßen des Tempels finden kleine Ausrüstungsgegenstände Platz, angelegte Ringe etc.

★ 3 Haupt-Inventar

Hier finden sich zwei Plätze für größere Gegenstände wie Waffen und Rüstungsstücke.

★ 4 Neben-Inventar

Dies sind gewissermaßen die Hosentaschen des Helden, stücke zu Stück. Hier kann der Hecke Kleinkram ablegen, zum Beispiel Modifikationen oder Verbrennkarten. Die zuletzt Genannten gehören zu den Ausrüstungsgegenständen, die stapelbar sind.

★ 5 Maustastenbelegung

Der Spieler entscheidet, wie die zwei Maustasten belegt sind. In unserem Fall hat Tempel Marcus jeweils eine Pistole aktiviert, kann also mit beiden Waffen simultan abdrücken. Kabbalisten legen auf die Tasten bevorzugt Zaubersprüche.

★ 6 Freie belegbare Hotkey-Liste

Diese zwölf Felder lassen sich mit Fähigkeiten und Gegenständen versehen. In unserem Fall ist lediglich der erste Hotkey vergeben. Dort sehen Sie einen Erste-Hilfe-Kasten. Ein Klick auf die entsprechende Taste genügt und der Charakter verzärtelt sich.

It's time to play
Das Multiplayer-Portal

XB1-GEWINNSPIEL

GENIALER
SPIELE-PC
IM WERT VON 1998,- EURO!



- Prozessor: Athlon 64 X2 4800+
- Mainboard: Abusky JF al 4 Ultra D
- Festplatte: Raptor 150 GB
- Grafikkarte: nVidia 7800 GX2 (256 MB)
- Arbeitsspeicher: 2 GB DDR 400
- Optische Laufwerke: DVD+ RW
- Tastatur: 6-Ph Keyboard (USB)
- Maus: G5 Laser Mouse (USB)

Alle bei XG1 angemeldeten USER nehmen teil!

Anmeldeschluss ist der 31.07.2006
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!

Jetzt bei XG1 einen kostenlosen Kundenaccount anlegen und teilnehmen!

UNTERSTÜTZT
0,39€ / Tag

Preis je nach Art der Bestellung



www.xg1.net

Gameserver supergünstig! alt inclusive direkte Anbindung Einsteiger bis Profi! Scheduler für Autostart keine Vertragsbindung Free Install! Kostenlose Spielewechsel Pay per Play

Das fehlt uns noch!

Hellgate: London ist nur der Anfang. Aus gewöhnlich gut unterrichteten Kreisen erführen wir, dass bereits drei Fortsetzungen geplant sind.

Hellegate 2: Berlin



Grauenhafte Kreaturen überschwemmen Berlin. Diese wollen ganz Deutschland knechten. An der Spitze der Hottentoten steht ein prächtiger Mann: das Merkel. Es kann mit seiner Stimme und seinem Aussehen binnen Sekunden töten. Werden Sie es schaffen, die rechte Hand des Satans zu vernichten? Wer bei dem schicksalsträchtigen Kampf bestehen will, benötigt auf jeden Fall einen Spiegel und Ohrenstoppel. Ein Wettlauf mit der Zeit beginnt.

Hellegate 3: Götterkrieger haben wir auch



Die Männer von Götterkirchen leben in Angst und Schrecken, seit eine Horde blonder, großbrüstiger und auch sonst äußerst attraktiver, abstoßender Kynoplomannen aus dem All gelandet ist. Die Anwesenden zwingen ihre Opfer ständig zum Sex, was die durch viel Lieber mit ihren fäulen Frauen sprechen wollten! Als Spieler ist es Ihre Aufgabe, den Ort vor den Aliens zu retten. Zur Not mit Ihrer ganzen Manneskraft. Ein Alptraum beginnt.

Hellegate 4: Ländliche Welt



Im wälschen Ort Llänfairpwllgwyngyllgogerychwyrndrobwlwlantysillogogoch, die Abkürzung lautet Llänfairpwllgwyngyll (kein Scheiß!), zwingen Teufelswesen die Bewohner, böse Worte zu sagen. Rindfleischetikettierungsüberwachungsaufgabenübertragungsgesetz oder Unaudampfschiffahrtselektrizitätenhauptbetriebswerkbauunterbeurteilungsgesetz zum Beispiel. Nur der Spieler muss den Wahnsinn stoppen.



>>Glühwürmchen: fliegendes
Suizidkommando.<<

Der Kabalist setzt einen so genannten Spektral-Bolzen gegen das Kobold ein.



Dieser Zombie macht aus nächster Nähe Bekanntschaft mit dem Cluster-Gewehr eines Tempel-Ritters.

„Ach, die
dunkle
Blitz.“

„Ey, Alter. Hast du auch
eine Halsus wie ich?“

Mit einem Spezial-Sprungangriff und zwei Blitz-Schwertern attackiert diese Templarin ein Untoten-Pärchen.

„Stromkette“ verfügen nämlich wie eine Frau über mehrere nützliche „Steckplätze“. Darin können Sie so genannte Modifikationen platzieren, die der Ausrüstung zusätzliche oder bessere Eigenschaften verleihen. „Mods enthalten Extras wie Munitionsclips, Batterien, Brennstoffzellen, Raketen oder Relikte“, erklärt Roper. „Das Fackelschwert hat beispielsweise maximal einen Brennstoff- und einen Relikt-Slot. Wenn eine solche Klinge auftaucht, kann der Spieler die Steckplätze mit entsprechenden Mods belegen.“ So erhält die Waffe die Eigenschaft, die in der Mod-Beschreibung steht. Fügt der Spieler etwa eine giftige

Brennstoffzelle in die Waffe, erleidet der Gegner künftig bei jedem Schlag zehn Prozent mehr Giftschaden. „Es gibt hundert dieser Mods und alle wollen gefunden werden!“, sagt Roper. Manche machen Sie resistenter gegen physikalischen Schaden, Feuer, Elektrizität, Spektralenergie oder Gift, um noch ein Beispiel zu nennen. Modifikationen lassen sich übrigens auch wieder aus der Waffe fummeln, was zum fröhlichen Experimentieren einlädt.

PRINZIP ZUFALL

Selbstverständlich gibt es in Hellgate auch unterschiedliche „Berufe“. Allerdings knau-

sern die Entwickler in dieser Beziehung ein wenig mit Informationen, sodass bislang nur zwei Klassen bekannt sind. Da wäre einerseits der Tempelr, der eine Mischung aus Krieger und Paladin darstellt. Wer möchte, darf ferner einen Abenteurer oder eine Abenteurerin verkörpern, die den Zauberkundigen aus gängigen Fantasy-Welten entspricht: Der eingangs erwähnte Kabalist ist Magier und Hexenmeister; notorische Rollenspieler mögen ihn eventuell als Warlock bezeichnen. Obwohl sich beide Charakter-typen spielerisch stark unterscheiden (mehr dazu lesen Sie auf Seite 43 im Kasten „Ein

Demnächst im Mutantenstahl

SHULGÖTH

Ein höherer Dämon, der zwar blöd wie Brotchen ist, dafür aber unfassbar stark. Außerdem atmet er stonene Dimpfe aus.

Ein riesiger Dämon, der im Leuchtkino lagert und alles um sich herum zerstört.





Hart: Nur mit zwei Platten versucht der Held, sich eines größeren Zombie-Angriffs zu erwehren.

guter Charakter“) ist ihnen gemein, dass sie nicht nur Mokuspokus betreiben, sondern auch kräftig zulangen können. Den klassischen Zauberer aus einem *Baldur's Gate*, der ob seines Berufsstandes superharten Beschränkungen unterliegt und deshalb als Rüstung maximal eine Unterhose tragen darf, soll es nicht geben. Wenngleich ein Kabbalist natürlich keinesfalls im Plattenpanzer durch die Pampa tappt. So weit geht die Liebe dann doch nicht. Die sich bereits im Internet entwickelnde Fanszene spekuliert indes eifrig, wie eine dritte Klasse aussehen könnte. (Surftipp: <http://hellgate.ingame.de/>) Abwech-

slungsreich soll *Hellgate* unter anderem deshalb ausfallen, weil nicht nur Waffen, Rüstungen, Gegenstände, Sonderereignisse, Zaubersprüche und sogar Feinde vom Spiel zufällig generiert werden; aus diversen festgelegten Grundtypen und von storyrelevanten Nichtspielercharakteren abgesehen, natürlich. Sogar die Levelarchitektur entsteht, indem die Software kleine Versatzstücke zusammenwürfelt. „Kein Spiel ist gleich. Es ist jedes Mal anders, wenn du neu beginnst. Dynamisch generierte Landschaften, Gegner und Belohnungen sind die Basis dafür.“ Ja, eigentlich kennen wir das bereits aus

Diablo. Weil aber das *Hellgate*-Universum dreidimensional ist, bekommt diese Methode eine ganz besondere Bedeutung. Ohnehin: Die geistigen Väter des Spiels versprechen deutlich mehr Überraschungsmomente als bei *Diablo*.

AB IN DIE U-BAHN!

Das Abenteuer findet nur im arg lädierten London statt, sodass Szenarien wie Sand- und Eiswüsten oder Dschungel- und Sumpfgelände flachfallen. Trotzdem versprechen die Macher Variantenreichtum. Schließlich finden sich in der englischen Metropole viele Baustile wieder, viktorianische oder gotische Gebäu-



GROTESQUE Ein mörderischer Dämon. Trotzdem einer unserer Lieblinge, weil er so nett aus yankeloiden Reichtümern zusammenwürfelt ist.

BLADE MINION Am rechten Arm eine Klinge, links eine...

It's time to play
Das Multiplayer-Portal

XG1-GEWINNSPIEL

GENIALER SPIELE-PC

IM WERT VON 1998,- EURO!



- Prozessor: Athlon 64 X2 4800+
- Mainboard: LANParty IT nF4 Ultra-D
- Festplatte: Raptor 150 GB
- Grafikkarte: nVidia 7800GT (256 MB)
- Arbeitsspeicher: 2 GB DDR-400
- Optische Laufwerke: DVD-RW
- Tastatur: (15) Keyboard (USB)
- Maus: G5 Laser Mouse (USB)

Alle bei XG1 angemeldeten USER nehmen teil!

Anmeldeschluss: Freitag, 31.01.2006
Gewinn: 1 x XG1-GEWINNSPIEL

Jetzt bei XG1 einen kostenlosen Kundenaccount anlegen und

0,77 €/Tag

Preis je nach Art der Bestellung



www.xg1.net

Einfache Bedienung für Gameserver
Zahle nur wenn das Spiel läuft alle
Top Games Kostenloser Spielwechsel
Traffic inklusive Integriertes Clan-
management Superschnell Lagfrei



»Witzige Idee für Kinder: Spargel essen und dann Wasserpistolen mit Urin füllen.«

Brutler: Der Tempelr äschert schnell ein paar Untote ein.

de liegen zwischen römischen Aquadukten und schauigen Pestgräbern eines Friedhofs. An anderer Stelle wiederum wachsen vielleicht moderne Hochhäuser in den Himmel. Von der Zufallsgestaltung der Levels ausgenommen sind markante Gebäude, Plätze und Sehenswürdigkeiten wie das Parlament, der Covent-Garden-Market oder die St. Paul's-Kathedrale. Derlei Orte spielen beim Leveldesign eine große Rolle. So erwartet Sie beispielsweise eine Mission im Big Ben. Ziel ist es, sich in dem Uhrenturm immer weiter nach oben zu kämpfen. Ebenfalls für das Spielprinzip wichtig sind die weit verzweigten Netze der Abwasserkanäle und der bekannten Londoner U-Bahn. Die Tunnel dienen als Tummelplatz für Dungeon-Fans, die sich in der Welt von Elfen, Zwergen und Orks normalerweise am liebsten in finsternen Höhlen und Kellern herumtreiben. In der 'Tube' („Röhre“, gemeint ist die Metro) finden sich auch Stützpunkte. Heiler, Waffenbastler, Rüstungsmacher und Wirte bieten dort ihre Dienste an. Die unterirdischen Siedlungen sind außerdem Knotenpunkte, um per Karte schneller reisen zu können – sofern man die entsprechenden Bahnhöfe

bereits gefunden hat. Je zur Hälfte in dunklen Gängen und an der eher weniger frischen Luft soll sich das Abenteuer abspielen.

FÜR MEHR SPIELER

Hellgate will auch Gruppen-erlebnisse ermöglichen. Womit wir beim Stichpunkt „Online-Rollenspiel“ wären. Die Entwickler, die ja bereits viel Erfahrung mit *Diablo* und dem zugehörigen Battle.net haben, wollen vor allem Missionen für bis zu acht Spielern designen, aber auch so genannte „Raids“ („Überfälle“). Das sind Gefechte, bei denen sich dutzende Online-Zocker gemeinsam mit besonders flinken Monstern fetzen. Damit sich die Partys, also Spielergruppen, nicht gegenseitig auf die Füße tapfen, generiert die Software eine so genannte Instanz wie etwa in *World of Warcraft*. Das heißt im Prinzip nichts anderes als „geschlossene Gesellschaft“. Demzufolge darf immer nur eine Gruppe in das Gebiet. Ein Auktionshaus à la Ebay, wo Sie Waffen und Gegenstände handeln können, ist ebenso geplant wie die Einrichtung einer Gladiatoren-Arena. Dort lassen zwei ehrgeizige Spieler ihre Lieblinge aufeinander los. Experten nennen das PvP (Player versus Player, also Spieler

gegen Spieler). Man könnte aber auch Schwanzvergleich sagen. Apropos Schwanz: Die ganz Harten erfreuen sich am Hardcore-Modus. Wer in diesem Schwierigkeitsgrad spielt und seinen Helden in die ewigen Jagdgründe abreißen lässt, hat ihn für immer verloren. Ob der Mehrspieler-erfahrung letztendlich gebührend verpflichtet wird, ist indes noch unbekannt. Dasselbe gilt für den Veröffentlichungstermin: *Hellgate* kommt, aber wann genau, weiß man nicht. Quasi wie unser Textchef. Aber der ist ja auch fast 50. Harald Fränkel

Info: www.hellgate.london.com

Hellgate: London

GENRE	Action-Rollenspiel
HERSTELLER	Flagship Studios/Namco
FERTIG ZU ERSCHEINEN	70%
VERGLEICHBAR	„Wenn's fertig ist!“ <i>Diablo 2</i>

HARALD FRÄNKEL



Für mich sind im Leben drei Dinge sicher. Ich werde sterben, 2. Jacke Hosen sind die besten das jemals, 3. Bill. Paper und mein Vertrag mit Namco. Auch wenn ich es als Aktionärsaktion empfinde, ist es mir wichtig, dass ich bei Namco nicht verloren gehe. Ich lasse mich aber nicht von Besessenen betören. Deshalb suche ich mir Frau mit Brustimplantaten, um ich endlich wissen möchte, ob ich das auch wirklich. Nur wer wissenschaftliche Neugierde, nicht...

It's time to play

Das Multiplayer-Portal

XG1-GEWINNSPIEL

GENIALER SPIELE-PC

IM WERT VON 1998,- EURO!



- Prozessor: Athlon® X2 4800+
- Mainboard: 1ANParty LT nL Ultra D
- Festplatte: 120 GB
- Grafikkarte: nVidia 7800GX (256 MB)
- Arbeitsspeicher: 2 GB DDR 2
- Optische Laufwerke: 16x DVD RW
- Tastatur: 6-Buttons, 10-Buttons
- Maus: 6-Buttons, Mouse Pad

Alle bei XG1 angemeldeten USER nehmen teil!

Anmeldeschluss ist der 31.07.2006

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!

Jetzt bei XG1 einen kostenlosen Kundenaccount anlegen und teilnehmen!

ACT OF PURITY
0,39€ / Tag

Preis je nach Art der Bestellung



www.xg1.net

Freie Spielwahl Super Administrationsoberfläche keine Vertragsbindung Clanverwaltung integriert schnelle Server super Gameplay unterschiedliche Adminlevel Alle Top Games

Letzte Chance: 0,- €

Nutzen Sie jetzt noch schnell die DSL-Chance des Jahres: Bei der großen „GMX Nulltarif-Aktion“ gibt's die echte GMX DSL-Flatrate dauerhaft zum Nulltarif – und zwar für ganz Deutschland. Egal, ob Sie auf dem Land oder in der City wohnen. Sie sparen jeden Monat!

**Ein Land,
ein Preis:**

0,- €*

+++ In allen City-Bereichen,
und nur bis 30.06. flächendeckend
überall in Deutschland! +++

* Die Flatrate umfasst 100 Mbit/s Download und 10 Mbit/s Upload. Die Geschwindigkeit kann je nach Netzlast variieren. Die Flatrate ist für die Nutzung von GMX-Produkten und -Dienstleistungen vorgesehen. Die Flatrate ist nicht für die Nutzung von anderen Diensten (z.B. Streaming, Downloads, etc.) geeignet. Die Flatrate ist nicht für die Nutzung von anderen Diensten (z.B. Streaming, Downloads, etc.) geeignet. Die Flatrate ist nicht für die Nutzung von anderen Diensten (z.B. Streaming, Downloads, etc.) geeignet.

Die Flatrate ist für die Nutzung von GMX-Produkten und -Dienstleistungen vorgesehen. Die Flatrate ist nicht für die Nutzung von anderen Diensten (z.B. Streaming, Downloads, etc.) geeignet. Die Flatrate ist nicht für die Nutzung von anderen Diensten (z.B. Streaming, Downloads, etc.) geeignet.

Die Mindestvertragslaufzeit der Angebote bei GMX beträgt jeweils 24 Monate. Diese Angebote gelten für alle, die in den letzten drei Monaten einen Vertrag mit GMX abgeschlossen haben.

Member of
**united
internet**

DSL-Flatrate für alle!*

Ganz einfach, ganz günstig:

Kostenlos einsteigen!

DSL-Modem oder WLAN-Router erhalten Sie bei GMX kostenlos* dazu. Und auf Wunsch sparen Sie auch noch die einmalige Bereitstellungsgebühr!* Einfach bestellen über www.gmx.de oder 0180/500 23 14 (12 Ct./Min.).



Jetzt kostenlos
einsteigen!

Bereitstellungsgebühr 0,- €
WLAN-Modem 10,- €!

Einfach starten!

Sie erhalten Ihre Zugangsdaten, Modem, DSL-Splitter und Quickstart-Handbuch bequem per Post. Einfach DSL-Splitter mit Telefonanschluss verbinden, Modem und PC anschließen, dem Installations-Assistenten zur DSL-Einrichtung folgen - fertig!

Gleich mitbestellen und doppelt sparen: GMX Telefonie

Für nur 9,99 Euro/Monat* rund um die Uhr ins gesamte deutsche Festnetz telefonieren!

Die meisten GMX DSL-Kunden wählen schon jetzt die DSL-Phoneflat. Einfach Ihre ganz normalen Telefone in die optional erhältliche GMX DSL Surf & Phone Box einstecken, schon telefonieren auch Sie kostenlos* ins gesamte deutsche Festnetz. Wenigtelefonierer wählen alternativ den supergünstigen 1 Cent/Minute-Tarif*.

„GMX Nulltarif-
Aktion“ nur noch
bis 30.6.2006

Jetzt schnell noch einsteigen
und mit Highspeed ins
Internet starten!



SEGELN FÜR DEUTSCHLAND
32nd AMERICA'S CUP
**UNITED INTERNET
TEAM GERMANY**

GMX ist offizieller Sponsor der Deutschen Kampagne

www.gmx.de

0180/500 23 14

GMX
feel free!



»Die Easy Rider heißen jetzt Easy Twix.«

Diesen Typen begegnen wir während unserer Vorabesession übriges nicht. Wo die Biker wohl auftauchen?

Gib Gras, ich will Spaß!

Ende August erscheint **EL MATADOR**. Wir hetzen die Drogenbarone schon jetzt durch den Dschungel.

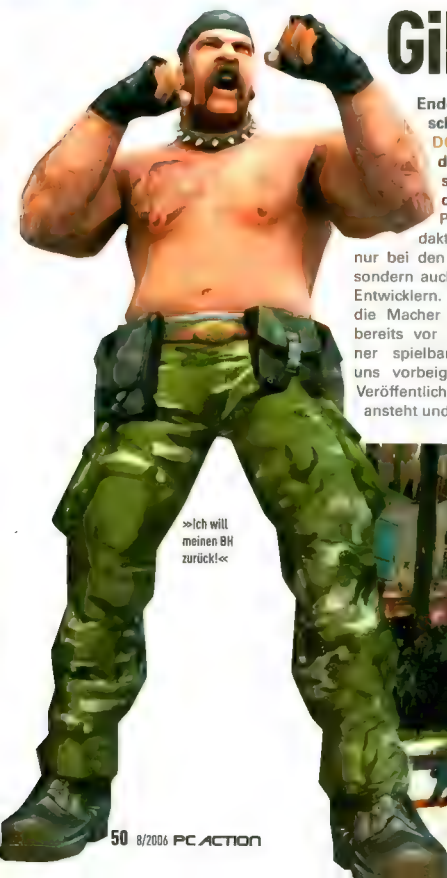
PC ACTION-Redakteure sind nicht nur bei den Weibern beliebt, sondern auch bei den Spiele-Entwicklern. Deshalb haben die Macher von *El Matador* bereits vor Monaten mit einer spielbaren Version bei uns vorbeigeschaut. Da die Veröffentlichung Ende August ansteht und somit immer nä-

her rückt, haben wir erneut die zuständigen PR-Herrschaften von Frogster eingeladen, um *El Matador* auf den Zahn zu fühlen. Fazit: Der geradlinige Shooter hat weiter zugelegt – in spielerischer und vor allem optischer Hinsicht.

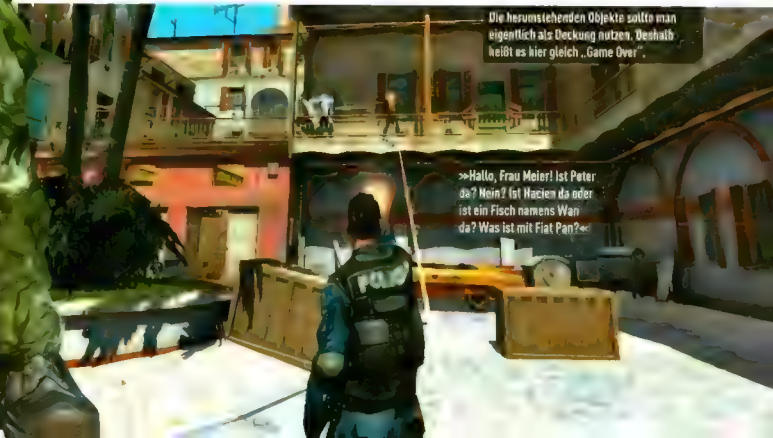
RACHE IST SUSS

Sie haben unsere Vorschau vor einigen Ausgaben verpasst? Kein Problem. Hier eine Zusammenfassung von Story und Spielmechanik: Sie mimen einen Agenten der DEA (Drug Enforcement Adminis-

tration). Aber natürlich nicht irgendeinen 08/15-Heini, sondern den namensgebenden El Matador. Er ist der Schrecken aller Drogen-Bosse. Nachdem diese auch noch seinen Bruder um die Ecke gebracht haben, ist er noch ehrgeiziger. Auch weil sich herausstellt, dass es einen Verräter in den eigenen Reihen gibt. Wer das ist? Das erfahren Sie in einer von über 40 atmosphärischen Zwischensequenzen. Jedenfalls macht sich der Held mit seinem Spezialistenteam nach Lateinamerika auf, um die



»Ich will meinen BH zurück!«



Die herumstehenden Objekte sollte man eigentlich als Deckung nutzen. Denhalbl heißt es hier gleich „Game Over“.

»Hallo, Frau Meier! Ist Peter da? Mein? Ist Nazim da oder ist ein Fisch namens Wan da? Was ist mit Fiat Pan?«



Der Bontsektor der Festplatte ist beschädigt. Wir müssen über den Hell-Sektor reiten!

Das Einsatzteam stürmt die Insel. Während sich der Held mit dem Boot nähert, fliegen weitere Spezialisten ein.

Verbrecher direkt vor Ort zu bestrafen. Jawoll, man muss das Problem an der Wurzel anpacken!

MAX PAYNE LASST GRÜßLEN

In spielerischer Hinsicht bietet *El Matador* keine großartigen Innovationen. Will es auch nicht. Die Entwickler von Plastic Reality sehen das ganz locker und erklären, dass sie bewährte Shooter-Elemente mit aktueller Technik kombinierten. Das bedeutet lineares Geballer aus der Verfolgerperspektive. Garniert mit Zeitlupe und dem aus *Max Payne* bekannten Bullet-Time-Effekt. Moment mal – ist Zeitlupe und Bullet-Time nicht ein und dasselbe? In diesem Fall nicht! So können Sie

in *El Matador* so oft Sie wollen verlangsamt durch die Gegend hechten. Die Zeitlupe-Leiste schrumpft dabei kein Stück. Sobald so ein Hechter beendet ist, schaltet das Spiel wieder automatisch in die Normalgeschwindigkeit zurück. Aktivieren Sie stattdessen die „echte“ Zeitlupe, verlangsamt sich das Spielgeschehen so lange, bis Sie die entsprechende Taste erneut drücken oder der Slow-Motion-Leiste der Saft ausgeht. Während der „echten“ Zeitlupe können Sie nicht nur hechten und ballern, sondern tun und lassen, was Sie wollen.

SOMMER SONNE 100

Das fertige Spiel umfasst 18 Levels. Wir haben bereits ei-

nige sehr coole und vor allem bleihaltige Schauplätze besucht. Dabei sehen sowohl Innen- als auch Außen-Areale gut aus, sind in Sachen Level-Architektur jedoch sehr linear. Alternativ-Routen sind rar gesät, daher gibt es auch keine Karte oder ähnliches. Unsere Vorab-Session führte uns in eine Diskothek, in die Kanalisation, in diverse Villen. Wir trieben uns auch im Yacht-Hafen, in Lagerhäusern, Dörfern und Dschungel-Abschnitten herum. Schön: Überall steht Zeug rum, das bei Berührung oder Beschuss umfällt, herumkullert oder gleich explodiert. Letzteres schaut klasse aus. Wenn Sie etwa auf ein Benzinfass ballern und die



Die heißen Straßen machen die Flugbahn der Kugeln sichtbar. Sieht nett aus und ist hilfreich beim Ausweichen.

Es hilft, statt der Druck-Taste einfach die Couch-Taste anzuschauen.

Kleines Drogen-ABC

Der Drogen-Jargon umfasst viele Begriffe. Wir klären deren Sinn und Herkunft!

ANGEL DUST

Counter-Striker-Droge. Verwandt mit de, dust.

BONG

Spiele-Oldie, in dem Sie einen Punkt hin- und herspielen.

CRACK

Das Geräusch, das entsteht, wenn sich Hella von Sinnen auf einem Stuhl niederlässt

DEA

Tankstellen-Kette, deren Tochtergesellschaft auch als Drug Enforcement Administration bekannt ist

ECSTASY

Künstlich hergestellte Droge, die den Konsumenten in Ekstase versetzt; auch PC ACTION genannt

FIX-BESTECK

Das benutzt eine deutsche Comic-Figur zum Essen. Bruder Fox hat ein eigenes Besteck und sogar ein Tee-Service

GMAN

Synonym für „Gras-Verchecker“ Taucht auch in *Half-Life 2* auf, was auf gewisse Hobbys von Valve schließen lässt.

HEROIN

Plattdeutsch für „Herein!“ Aufforderung an Gäste, einzutreten

ISCITÜRK, AHMET

Macht Frauen süchtig und versetzt diese in Ekstase.

JUTE

Hauptbestandteil von Hippie- oder Kiffer-Bekleidung

KOKAIN

Als Abel seinem Bruder Cain mal wieder die Fresse polierte, rief er: „K.o. Cain!“ Daraus wurde irgendwann Kokain.

LSD-TRIP

Abkürzung für eine Reise zum Luneburger Schlächter-Dachverband

MARIJUANA

In Holland legal und an jeder Ecke zu haben. In Deutschland illegal und an jeder Ecke zu haben

NARKOTIKA

Gegenteil von Antarktika. Ist auch ein Pol der Erde oder so. Ist ja auch wurst. Hauptsache das Zeug knallt!

OPiate

Verabschiedung, wenn man seinen Großvater ins Heim abschickt. Sprich: „Opi, ade!“

PCP

Abkürzung für Phencyclidin. Eine Flugsaurierart aus dem Jura. War also irgendwann auch Anwalt.

QUADRATARSCH

Hat nix mit Drogen zu tun, trotzdem bekommt Britney Spears immer voluminösere Fetbacken. Musste mal raus!

ROCKMUSIK

Musik des Teufels. Wo Rockmusik läuft sind Drogen und leicht aufreißbare Frauen nicht fern

SPEED

Film mit Keanu Reeves. Teil 2 war ziemlichler Schrott

TIERISCHE DROGEN

Es gibt Kroten-Arten, die bewusstseinsverändernde Sekrete ausscheiden. Unser Marc Brehme gehört nicht dazu

UMA THURMAN

Wurden wir gern mit Drogen gefügig machen und fachgerecht verurteilen.

VIDEOSPIELE

Unsere Lieblingsdroge. Bevorzugt sind Xbox 360 + Table Tennis und Nintendo DS + Trauma Center

WATER WORLD

Einschlafende Brechreiz-Droge von Kevin Costner.

XAVIER NAIDOO

Extrem schrecklich. Erzeugt Todeswunsch und ist abführend

X-CHROMOSOM

Das zweite X-Chromosom macht Menschen doof, fahrtunfähig und Cellulite-anfällig. Eine der übelsten Drogen!

YOUNG MISS DE

Extreme Online-Droge mit Totlach-Garantie. Frauen schreiben da über Probleme. www.bvm.de/forum/index.html

ZEUGUNGSUNFÄHIGKEIT

Cool! Wer viele Drogen konsumiert, braucht keine Gummis!

Drogen-Baronmeter!

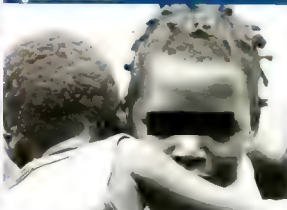
Narco-Bosse gibt es auch im echten Leben. Wir stellen die berühmtesten vor.

Bitchmaster D



Farnsworth Winterbottom, besser bekannt als Bitchmaster D oder London Corleone, schmuggelt Heroin in Stereoplanen. Den Anschluss für Audio-In ändert er einfach in Hero-In und füllt die Drogen direkt ein. Raffiniert.

Ngudu Tschabobo



Die mächtigste Kokain-Baronin Südafrikas ist besonders fies. Sie wurde reich, indem sie Wüstensand in CD-Form presste und die Scheiben unter dem Namen Sahara Connor weltweit in Umlauf brachte. Sie mischte auch Gorilla-Blut mit Crack und nannte das Zeug Donkey Konge.

Waldemar Schirinowski

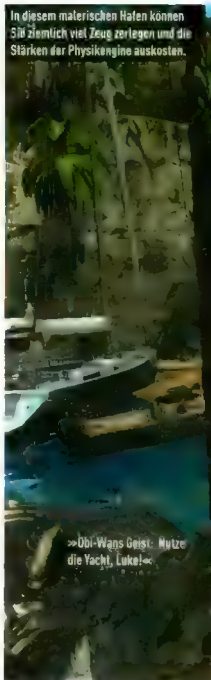


Auch als Schlachter von Moskau bekannt, obwohl er Bäcker gelernt hat. Er versteckt Drogen in Schweinekörpern. Diese gelangen per Tiertransport in die ganze Welt. Er erfand auch den Begriff „Mehrschicht-Schlachten“, als er im Teamwork einen Ochsen auseinander nahm.

Prof. Dr. Steccin di Rosetto



Dieser Schuft versteckt Drogen in Unterleibern schwangerer Frauen, bevor diese die Grenze überschreiten. Danach holt er den Stoff wieder raus. Er flug auf, weil die angehenden Mütter eine Grenze zu oft überschritten: Die Grenze des guten Geschmacks, weil Schwangere wie dicke Affen aussehen!



umstehenden Feinde dank der Explosion physikalisch korrekt über den Jordan fliegen. Generell ist das Physikmodell gelungen. Wenn Feinde getroffen zu Boden sinken, sieht das nicht ganz so nach heliumgefüllter Gummipuppe aus wie etwa bei der Hitman-Reihe. Dafür geht Nummer 47 weitaus abwechslungsreicher zur Sache als der Matador.

BALLERN, BALLERN, BALLERN!

Die spielerischen Aufgaben zählen sich sogar Kamele an einer Pfote ab. 1. Ballern 2. Irgendwas aktivieren oder deaktivieren. Zumindest war das in den von uns besuchten Levels so. Mal sollten wir per Knopfdruck

Sprengkörper an tragenden Säulen einer Drogen-Lagerhalle anbringen, ein anderes Mal galt es einen Sprengsatz zu entschärfen, was sich als optionales Ziel entpuppte. Hin und wieder gab es also Aufgaben, deren Ausführung nicht zwingend erforderlich ist. Ob man für diese etwas Besonderes kriegt? Keine Ahnung, denn das konnte oder wollte man uns noch nicht verraten. Rund 50 Prozent der Spielzeit steht dem Matador ein Einsatz-Team zur Seite. Befehle erteilen Sie den Männern nicht. Die KI-Heinis tun aber automatisch alles, um Sie zu unterstützen. Sprich: Ihre treuen Sklaven laufen oft voraus und räumen

den Weg für Sie frei. Dabei ist deren Verhalten laut Entwickler nicht geskriptet – bis auf wenige Schlüsselszenen, wo es der Story dient. Während unserer Vorführung gab es trotzdem keine nennenswerten Aussetzer der künstlichen Intelligenz. Das Team ist also wirklich eine Hilfe, nutzt die Eigenheiten der Umgebung, geht in Deckung und so weiter. Die Feinde haben wir in drei Gruppen eingeteilt: 1. Kanonenfutter oder Selbstmörder. 2. Die Cleveren, die sich auch mal verschanzen oder uns umzingelten. 3. Die Boss-Gegner, die richtig viel vertragen und aussteilen. Hier integrierten die Macher einige krasse Ideen wie wir finden.





Einen Hubschrauber als Boss einzusetzen ist ja noch normal. Doch als wir uns etwa durch die Villa eines Herrn Koch kämpfen, wurde es richtig abgefahren. Dieser Nazi hat seine Hütte zu einem Museum umfunktioniert, in dem nicht nur Panzer und Kanonen aus dem Zweiten Weltkrieg herumstehen, sondern auch Gemälde eines gebürtigen Österreichers mit Wahnvorstellungen. Am Levelende stellt sich uns der germanische Irre Koch inklusive einer Truppe blonder Kampflieben in den Weg. Es war sein letzter Fehler. Ahmet Isciturk
Info: www.elmatador.net

El Matador

GENRE Action
HERSTELLER Plastic Reality Tech /Frogster
FERTIG ZU 85%
ERSCHEINT Ende August
VERGLEICHBAR Max Payne, Advent Rising

AHMET
ISCITURK



Plastic Reality Technologies? Auf Anheb kam mir nur deren Strategie-Spiel Korea: Forgotten Conflict in den Sinn. Ihr neues Werk El Matador ist das genaue Gegenteil davon. Nicht das Denken, sondern pures Ballern steht im Vordergrund. Die Grafik ist sehr nett, das Tempo hoch, der Spielablauf linear. Nächste Ausgabe besuchen wir die Entwickler übrigens vor Ort in Prag! Real existierender Sozialismus oder Geburtsstätte zukunftsiger Spielehits? Keine Ahnung, was mein letzter Satz bedeuten soll. Dafür klingt er irgendwie intelligent.



SPENDEN BEGEISTERT

unterstützt von **PC ACTION**

HELFFEN UND GEWINNEN!

UNITED FOR AFRICA

JETZT DAS STICHWORT **UNITED** PER SMS AN **8 11 90*** SENDEN UND EIN FUSSBALL-WOCHENENDE MIT SAMUEL ETO'O IN BARCELONA GEWINNEN. *2,99 Euro, davon 2,82 Euro an Hilfsprojekte

GEMEINSAM FÜR AFRIKA

www.gemeinsam-fuer-afrika.de



Studentenwerk

100 Jahre Kriegsgeschichte, 200 Waffen, acht Studenten: ALLIANCE THE SILENT WAR ist alles andere als gewöhnlich.

Sie waren in Ihrer Jugendzeit faul wie PC ACTION-Redakteure und haben geockt statt Lernstoff zu büffeln? Schämen Sie sich! Aber ganz so schlimm ist es dann doch nicht: Ein paar Studenten aus Massachusetts (USA) sorgen nun dafür, dass Geschichtsunterricht Spaß macht. Sie packen fast 100 Jahre Menschheitsgeschichte in ihren Shooter *Alliance: The Silent War*. Somit kriegen Sie auf spielerische Art Nachhilfeunterricht und bilden sich historisch weiter. Da soll mal einer sagen, Ego-Shooter sind nicht pädagogisch wertvoll!

STUDENTENGEMEINSCHAFT

Wir sprachen mit dem Firmengründer Asi Lang. Er ver-

riet uns einige interessante Hintergründe sowohl über das Projekt als auch über die Köpfe dahinter: „Wir sind spielbegeisterte Studenten der Harvard-Universität und gründeten unsere Firma namens Windward Mark Interactive im Jahr 2003. Wir sind zurzeit acht Leute. Wir planen aber, möglichst schnell zu expandieren. Wir wollen mit *Alliance: The Silent War* eine detaillierte Darstellung der militärischen Konflikte der letzten 100 Jahre erschaffen, die es den Spielern erlaubt, mit Waffen aus verschiedenen Zeitepochen gegeneinander anzutreten. Also eine Art *Gran Turismo* für Gewehre!“ Wer *Gran Turismo* nicht kennt: Das ist eine umfangreiche Rennsimulationsauf der Playstation. Im Klartext heißt das für Sie, dass im Mehrspieler-Modus von *Alliance*

ein Trupp mit Waffen aus dem Ersten Weltkrieg gegen eine Gruppe amerikanischer Navy SEALs aus dem Jahr 1987 antreten kann. Diese von den Entwicklern getauften „Was wäre wenn?“-Szenarios sind das Kernstück des Mehrspielerparts.

ZEITREISEN

Neben diesem interessanten Mehrspieler-Modus plant Windward eine umfassende Einzelspieler-Kampagne. „Wir wollten eine riesige Kollektion an Waffen des 20. Jahrhunderts. Also kratzten wir uns am Kopf und fragten uns: Hmm, wie verpacken wir dies nun in eine angemessene Hintergrundgeschichte? Unlogische Ideen wie Zeitreisen kamen für uns nicht in Frage, also begannen wir eine Geschichte zu schreiben, die die Zeitepochen zusammenhält. Das Ergebnis

ist sehr tiefgründig und cineastisch. Der Spieler beginnt als Bauer in der russischen Armee zur Zeit des Ersten Weltkriegs. Im Verlauf des Spiels durchleben Sie dann mehrere Kriegsgenerationen“, erläutert Asi Lang. Das klingt zwar immer noch merkwürdig, aber was soll's. So wirken Sie an den Kommunistenunruhen im Berlin der Zwanzigerjahre mit, reisen während der Castro-Revolution durch Kuba und kämpfen Anfang der Siebziger im Nahen Osten. Firmenchef Lang versichert: „Die Schauplätze sind alle der Realität nachempfunden, genau wie die Konflikte. Doch wie die Geschichte letztendlich ausgeht, muss der Spieler selbst herausfinden.“ Bei der Frage, ob es in *Alliance: The Silent War* auch Fahrzeuge gibt, schweift Asi Lang ab: „Vehikel sind im Spiel kein großes Thema. Sie



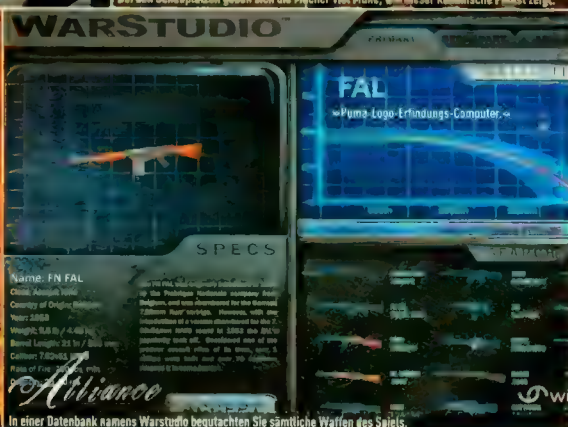
Ein angeschossener Gegner nicht zu übersehen.



Bei den Schauplätzen geben sich die Mächer viel Mühe, um dieser kulminische Palast zeigt.



Zwei Feinde patrouillieren in einem prächtigen Palast.



In einer Datenbank namens Warstudio begutachten Sie sämtliche Waffen des Spiels.

tauchen hier und da mal auf. Wir konzentrieren uns auf einen abwechslungsreichen Spielverlauf. So kämpfen Sie beispielsweise erst im Zweiten Weltkrieg in den Städten Norditaliens und schleichen später unauffällig durch eine deutsche Botschaft, um Zielpersonen zu erledigen. Unser Spiel ist einzigartig! Eines ist sicher: Herr Lang besitzt ein gesundes Selbstbewusstsein.

WAFFENKAFK

Die Jungs bei Windward haben definitiv ein Faible für Waffen. Der Spieler legt an über 200 Wummen Hand an. Damit Sie nicht den Überblick verlieren, erschufen die Entwickler das

so genannte Warstudio. Dabei handelt es sich um eine interne Datenbank, in der Sie sämtliche Kaliber bestaunen dürfen. „Die Spieler können die Waffen sogar nach Produktionsjahr, Produktionsland und dem ballistischen Profil sortieren und durchstöbern“, erzählt uns Asi Lang euphorisch. Besonders stolz sind die Entwickler auf die eigene Grafik-Technik, die Alliance-Engine: „Hervorstechend bei unserer Engine sind die fotorealistischen Lichteffekte. Wir wollten die sonnigen Straßen von Havanna genauso gut darstellen wie die dicke Luft im industrialisierten Berlin. Im Gegensatz zur Konkurrenz konzentrieren wir uns nicht auf

düstere Korridore, wie sie beispielsweise bei futuristischen Shootern zum Einsatz kommen. Also haben wir alles dafür getan, dass wir Tageslicht in Echtzeit simulieren können, um ein bestmögliches grafisches Ergebnis abliefern zu können.“ Das hört sich alles sehr anständig an. Wann genau Alliance: The Silent War erscheint, konnten die Mächer noch nicht verraten. Wenn Windward aber so fleißig weiterverkehrt, können wir wohl im nächsten Jahr einen interessanten Gesichtss-Shooter erwarten. Gesichtss-Leher begehen vorsichtshalber schon mal Selbstmord.

(Lukasz Ciszewski)

Info: www.alliancetheshame.com

Alliance: The Silent War

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Windward Mark Interactive
FERTIG ZU	30%
ERSCHINT	2007
VERGLEICHBAR	Call of Duty 2, Half-Life 2

LUKASZ CISZEWSKI



Shooter, in denen ich durch meine Heimatstadt Berlin stampfen kann, finde ich generell sehr anregend. Die Fülle an Schauplätzen und Zeitepochen in Alliance: The Silent War ist riesig – und das ist auch gut so. Windward Mark Interactive rückt nun andere, unbekanntere Konflikte in den Vordergrund. Besonders gut gefällt mir der „Was wäre wenn?“-Modus, bei dem ich mit uralten Schießweisen gegen moderne Maschinengewehre antreten kann. Potenzial und eine feine Optik besitzt Alliance auf jeden Fall.

HELFEN UND GEWINNEN!

JETZT DAS STICHWORT **UNITED FOR SMS AN 811100** SENDEN UND EIN FUSSBALL-WOCHENENDE MIT SAMUEL ETO'O IN BARCELONA GEWINNEN.

*2,99 Euro, davon 2,82 Euro an Hilfsprojekte

www.gemeinsam-fuer-afrika.de

unterstützt von
PC ACTION



GEMEINSAM FÜR AFRIKA



Natürlich dürfen Sie Ihre Feinde wieder ausquatschen, Messer an die Kehle, Hände verdrehen und schön steigen sie!

Den lässt du kalt aussehen!

Immer nur nett sein nervt und bringt selten Belohnung. Deswegen dürfen Sie in **SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT** Ihre dunkle Seite ausspielen. Das im Vorjahr veröffentlichte *Splinter Cell: Chaos Theory* war ein Spitzen-Spiel, doch selbst die fanatischsten Anhänger gaben zu, dass der ewigen Schleicherei durch die Dunkelheit, also Sams sprichwörtliches Schattendasein, irgendwann die Luft ausgeht. Zumindest, wenn sich die Ma-

cher nicht um einschneidende Veränderungen bemühen. Das dachte sich Ubisoft zum Glück auch, weswegen Herr Fisher eine Frischzellenkur verpasst bekommt, die es in sich hat. Der „Good Guy“ der Agentenzunft entpuppt sich als mieses Schwein – sofern Sie es wollen, lieber Leser. Kurz zur Story: Ein Auto erfasst Sams Tochter Sarah, die den Unfall nicht überlebt. Das zieht den Herrn Papa natürlich runter. Beinahe des Lebens

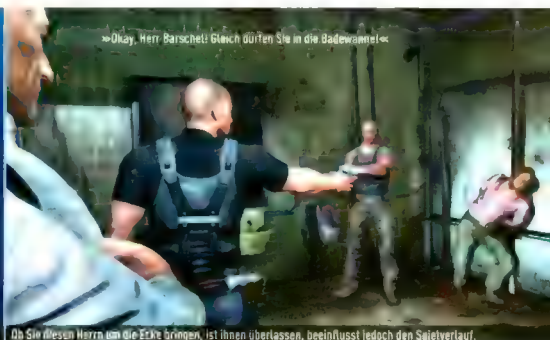
müde meldet er sich freiwillig für den gefährlichsten Job der Welt: nein, keine Volontärsstelle bei PC ACTION (wir suchen weiter!), sondern ein Posten als NOC-Agent. Das steht für „Non Official Cover“ und bedeutet zweierlei: 1. Sam kann tun und lassen was er will, solange seine Aktionen der Erfüllung des Auftrags dienen. 2. Er erhält keinerlei Rücken- deckung der Regierung. Sollte er auffliegen, weiß Vater Staat offiziell von gar nichts.

TODLICHE ENTSCHEIDUNG

Sams erste Aufgabe führt Sie in den Knast und zwar als Gefangener. Hier sollen Sie sich das Vertrauen eines inhaftierten Terroristen erschleichen, indem Sie diesem zur Flucht verhelfen und sich so in dessen Terrorzelle schmuggeln. Vorher stellt man Sie aber auf die Probe: Sie sollen Ihre Loyalität durch einen kaltblütigen Mord unter Beweis stellen. Damit wären wir bei der ersten von vielen Spieler-



Sie tauchen sogar in zugefrorenen Seen. Durch die Eisdicke erspähen Sie dabei Ihre Opfer.



Ob Sie diesen Herrn um die Ecke bringen, ist ihnen überlassen, beeinflusst jedoch den Spielverlauf.



Entscheidungen, die sowohl den Spielablauf und die Story als auch das Ende von *Splinter Cell: Double Agent* maßgeblich beeinflussen. Als jemand der für Staat und Staatsfeinde tätig ist, sollten Sie also jeden Ihrer Schritte genau bedenken. Sehen Sie etwa tatenlos zu, wie ein Bösewicht unschuldige Zivilisten exekutiert, freut sich die US-Regierung nicht gerade, dafür steigt ihr Ansehen bei den Terroristen. Das beeinflusst wiederum welche Ausrüstung man Ihnen für den nächsten Auftrag aushändigt. Warum sollten zum Beispiel die Terroristen einem Typen die besten Waffen in die Hand drücken, wenn sie dessen Loy-

alität in Frage stellen? Es geht sogar so weit, dass Ihnen bestimmte Sektionen des Terror-Hauptquartiers versperrt bleiben, falls man Ihnen dort nicht völlig vertraut. Ein saucoules Spielelement.

TROTZDEM ALLES BEIM ALTEN

Der Schwerpunkt liegt natürlich immer noch auf Meucheln, Schleichen und Herumturnen. Doch auch hier gibt es Innovationen. In einem Level schwimmen Sie in einem teilweise zugefrorenen See, erspähen die Silhouetten der Gegner durch dicke Eisschollen. Das sieht nicht nur spitze aus, sondern macht auch Spaß. Hinterhältig schnellen Sie aus dem Wasser,

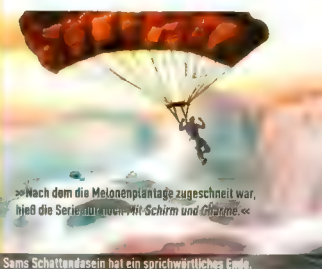
schicken den Feind über den Jordan und gleiten wie ein Phantom mit Kiemen in die Tiefe zurück. Neu ist auch, dass Ihnen im Spiel immer wieder KI-Kameraden unter die Arme greifen. Dadurch sind Aktionen, die man aus den Koop-Missionen der vorangegangenen Abenteuer kennt, auch im Einzelspieler-Modus möglich. Etwa sich gegenseitig über eine hohe Mauer helfen. Weil wir gern armen Schluckern helfen, soll an dieser Stelle nicht unerwähnt bleiben, dass Sie auf Seite 128 den Test zu *Splinter Cell Trilogy* finden. Alle drei Teile für schlappe 20 Flocken – Respekt! Ahmet Iscitur

Info: www.splintercell.com

Heller von Sinnen!

Wissen Sie, was uns am meisten freut? Dass der Großteil des Spiels laut Entwickler nicht mehr in purer Dunkelheit stattfindet.

Alle *Splinter Cell*-Titel waren grafische Leckerbissen. Wobei der Optik-Flash zum größten Teil vom Spieler unbemerkt blieb. Warum? Weit ungefähr 80 Prozent jedes *Splinter Cell*-Spiels in völliger Dunkelheit abblieben. Also blieb der Bildschirm meist bibelschwarz oder man aktivierte Sams Nachtsichtgeräte und dann war der Bildschirm krisselig grau oder krisselig grün. Das hat nun ein Ende! In *Double Agent* passiert vieles bei Tageslicht unter freiem Himmel – wenn Sie sich etwa im sonnigen Kongo mit verfeindeten Bürgerkriegsparteien herumargern oder in einem Winterszenario durch den Schnee stapfen. Doch auch in den Innenebenen geht es nicht mehr so düster zu wie in den vorangegangenen Teilen. Ein Hoch auf die Entwickler!



Splinter Cell: Double Agent

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Ubisoft Shanghai
FERTIG ZU	85%
ERSCHEINT	September 2006
VERGLEICHBAR	Thief: Deadly Shadows

AHMET ISCITURK



Ich gebe es offen zu: Von mir aus könnte Ubisoft im September einfach einen Aufguss des Vorgängers veröffentlichen und trotzdem wäre ich happy. Dass die Franzosen ein unerwartetes Feuerwerk der Innovationen entfallen, verschafft mir ein Glücksgefühl, das ich beinahe schon als religiöse Erfahrung werten möchte. Als Virtual-Drecksau (meine eigene Wortkreation!) freut es mich, dass ich frei nach meinem Dafürhalten agieren darf. Sprich: Ich lasse dermaßen die Sau raus, dass sogar Satan selbst es nicht mehr packt!





Ein Indianer kennt keinen Scherz!

AUF DVD
VIDEO

Wenn's um die Freundin geht, versteht Tommy null Spaß: Als Aliens seine Torte abschleppen, sieht der rot-häutige Recke rot. In PREY.

Mal ehrlich: Weichei-Fransenanzug-Indianer à la Winnetou sind doch maximal für *Bussi Bar*-Abonnenten, Mutter-Teresa-Fanclubvorsitzende, Konkurrenzmagazin-Leser und andere Friedensflachpfeifenraucher interessant. Da kommt uns Tommy gerade recht. „Blut, Bruder!“ statt „Blutsheder!“ heißt für diesen das

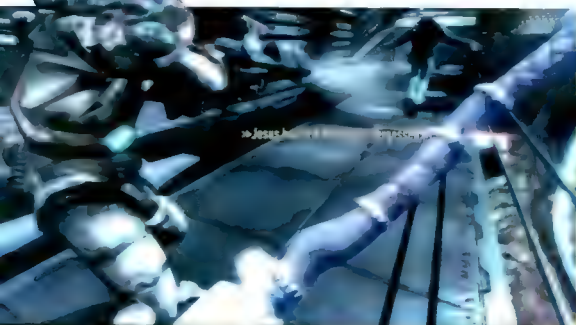
Motto, als eine Art mobile Alien-Großmetzgerei in Form eines Raumschiffs auf der Erde einen Zwischenstopp macht und ihn samt Freundin und Großvater entführt. Der Cherokee kann sich während der Fließbandfahrt in die Schlachtereier der Außerirdischen befreien, ist stinkesauer und will E.T.s Verwandtschaft natürlich in die ewigen Jagdgründe schicken. Nach der schauerlichen Eingangssequenz mit panisch schreienden und verzweifelt wimmernden Pi-

xel-Menschen (vergleiche Vor-schau in PC ACTION 4/2006 auf Seite 62) kommen Sie ins Spiel, schlüpfen in die Rolle des Indianers und raumen in der Ich-Perspektive kräftig auf, um die holde Hauptlingsbräut zu retten. Nach gut 90 Minuten Netto-Spielzeit mit einer Vorabversion sind wir überzeugt: Hier steht ein sehr guter Horror-Shooter vor der Tür!

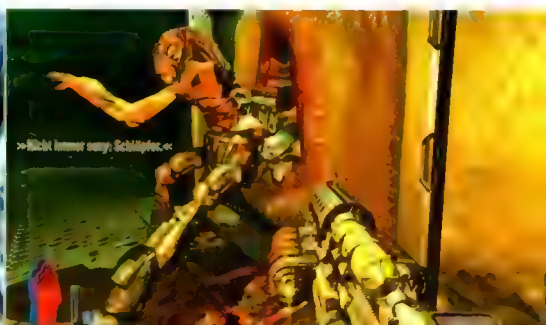
WENN DIE WELT KOPF STEHT

In erster Linie geht es bei *Prey* natürlich darum, möglichst

viele böse Kreaturen umzunieten. Und selbstverständlich erinnert die düstere Grusel-Optik an Titel wie *Doom 3*. Doch den Spieler erwarten auch frische Ideen. Beispielsweise scheint es, als würden die Gesetze der Schwerkraft nicht immer gelten: Ihr Recke streift stellen- und zeitweise kopfüber durch das Alien-Raumschiff, was Inder-Achterbahn-Kotzern ganz schön übel mitspielen kann. Schalter, die die Schwerkraft bei Bedarf schlagartig ändern, treiben den „Was ist oben und



Tommy's Geist überfrachtet gleich einen Alien. Im Hintergrund ist der zurückgelassene Körper des Helden zu sehen.



Der so genannte Ernte-Alien, der hier schlüpfen, erinnert stark an eine Gottgewaltlerin.



Tommy's Freundin Jenny hat offensichtlich einen ganz schlechten Tag.

was unten?“-Spaß auf die Spitze. In Kombination mit zahlreichen Teleporter-Toren, deren spiegelnde Oberflächen reichlich cool aussehen, ergibt sich ein extravagantes Level-Design. Klasse finden wir ferner, dass Tommy einen Vogel hat. Genau genommen handelt es sich um einen feinstofflichen Falken, der den indianischen Helden begleitet und es ihm ermöglicht, seine Seele vom Körper zu lösen. Als Geist tappt Winnetous renitenter Bruder dann mit Pfeil und Bogen durch die Gegend. Der Clou: Seine Seele kann unter anderem durch manch verschlossenes Portal huschen und auf der anderen Seite beispielsweise

einen Öffnungsschalter betätigen. Nach der Rückkehr in den Körper ist dann für denselben der Weg frei. Sehr praktisch!

WIE EIN ARSCHKRIECHER

Faszination zieht Prey auch aus seiner unheilvollen Stimmung. Wenn etwa weinende Kinder zu hören sind, während Sie sich nur mit einem Zippo-Feuerzeug als Lichtquelle vorantasten, regiert die Gänsehaut. Die Entwickler haben es zudem hervorragend geschafft, dem Spieler die Illusion zu vermitteln, in einer fremdartigen Umgebung zu sein. Der Mix aus Alien-Technik und organischen Strukturen fühlt sich schlichtweg „außerirdisch“ an. Nicht wundern, wenn

die erste erbeutete Schusswaffe sehr lebendig wirkt: Hin und wieder glitscht ein Tentakel hervor, an dessen Ende eine Art Auge sitzt, das Sie kurz zu mustern scheint. Als Handgranaten dienen spinnenähnliche Viecher, die scharf sind, sobald der Spieler ihnen ein Bein ausreißt. Und dann wären da die wabbelnden, eingeweideartige Gänge, in denen man sich förmlich wie ein Arschkriecher vorkommt. Manchmal öffnen sich darin fleischige Schleusen, aus denen eine ätzende braune Flüssigkeit schießt. Wir schwören: Susan Stahnkes TV-Darmspiegelung war nicht gruseliger.

Harald Frankel

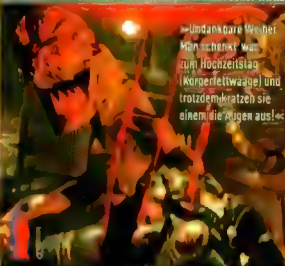
Info: www.prey.com

Gibt's denn hier Blut, Bruder?

Prey wird für den deutschen Markt nicht erschärft und erhält keine Jugendfreigabe.

Prey ist kein Kindergeburtstag und wird deshalb nur für Erwachsene freigegeben. In der englischen Version, die uns bis Redaktionsschluss vorlag, geht es blutig und zeitweise heftig zu, wenn etwa Tommy's Pixel-Großvater von den Außerirdischen förmlich hingerichtet oder ein Polygon-Bub von riesigen Stahlstacheln aufgespießt wird. Nach Auskunft der Vertriebsfirma Take 2 soll die deutsche Version aber nicht geschnitten sein. Sie steht demnach ab 18 Jahren, mit deutschen Texten, aber englischer Sprachausgabe in den Läden unseres schönen Landes

Unschärfe-Effekte lassen Nebenkämpfe dramatischer wirken.



„Undankbare Weiher Mönchsener“ von zum Hochzeitsstag (Körperlebewesen) und trotzdem rätzen sie einem die Krallen aus!“

Prey

GENRE

HERSTELLER

FERTIG ZU

ERSCHEINEN

VERGLEICHBAR

HERALD FRANKEL

Ego-Shooter

Human Head Studios/Take 2

95%

14. Juli

F.E.A.R., Doom 3



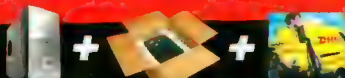
Die Menschen, die die Aliens nicht fressen, fristen ein Dasein als hirnlose Arbeiter.



Die Leuchtbahnen im Raumschiff stellen gewissermaßen die Gesetze der Schwerkraft auf den Kopf.

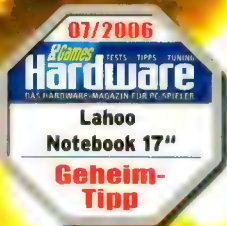
Versandkostenfreie Lieferung*

*bei Vorkassebestellungen
ab 500€ Bestellwert nur
innerhalb Deutschlands



Alle PCs inklusive Systemverpackung
+ DHL Transportversicherung!

6.-



69.-



Intel® Pentium® M 730

- Prozessor: Intel® Pentium® M Prozessor 730 (1.86GHz)
- Display: 17" WSXGA Brillantes Glare Type (1800x1050)
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAAM
- Festplatte: 100GB
- Grafikkarte: 256MB NVIDIA GeForce 6600
- Laufwerk: DVD-Brenner, Cardreader
- Anschlüsse: AC'97 2.1 Kompatibel, 3x USB 2.0, 1x IEEE1394, 1x VGA, 56k Modem, Gigabit LAN, Wireless LAN, Li-Ion Akku

999.- Finanzkauf ab 19€/mtl



AMD Athlon 64 3500+

- Prozessor: AMD Athlon 64 3500+
- Prozessorkühler: CoolerMaster CK8
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAAM PC400
- Mainboard: Fujitsu Siemens D2030
- Festplatte: 160GB 2mb Cache ATA100,7200u/min.
- Grafikkarte: NVIDIA GeForce 6200LE 256MB
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Design Midi Tower+Frontbeleuchtung
- Anschlüsse: 4xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 5.1 Kanal Sound, 2xSATA/Raid, Gigabit LAN, Front USB

499.- Finanzkauf ab 9€/mtl



Intel® Pentium® D 2x3.2Ghz

- Prozessor: Intel® Pentium® D Prozessor 940 (2x3.2 GHz Dual-Core)
- Prozessorkühler: Intel zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAAM PC400
- Mainboard: Intel D101GGI
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min
- Grafikkarte: 256MB ATI® Radeon™ X1800GT0
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 5.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, LAN, Front USB

799.- Finanzkauf ab 14€/mtl



AMD Athlon 64 3800+X2

- Prozessor: AMD Athlon 64 3800+ X2 Dualcore
- Prozessorkühler: CoolerMaster CK8
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAAM PC400
- Mainboard: MSI K8N Neo-4F
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB ATI® Radeon™ X1800GT0
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 4xPCI, 1xPCI-E x16 x4 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Front USB

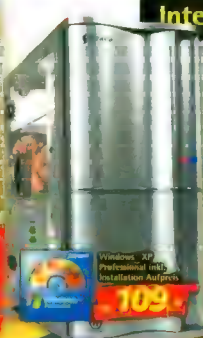
899.- Finanzkauf ab 17€/mtl



Intel® Pentium® D 2x3.0Ghz

- Prozessor: Intel® Pentium® D Prozessor 930 (2x3.0 GHz Dual-Core)
- Prozessorkühler: Intel zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAAM PC400
- Mainboard: Intel D101GGI
- Festplatte: 160GB 2mb Cache ATA100,7200u/min
- Grafikkarte: 512MB ATI® Radeon™ X1900XTX
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 5.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, LAN, Front USB

999.- Finanzkauf ab 19€/mtl



Technische Änderungen - ohne und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro inkl. 16% MwSt. Angebote gelten nur so lange der Vorrat reicht. Rückgaberecht mit Ausnahme des §1 i.B.d.B. innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz beantragbar. Geld und originalverpackten Zustand.



Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar!
Montag-Freitag von 8-19Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

Tel. (04465) 944-0

Brunen IT Distribution OHG · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg



Microsoft
GOLD CERTIFIED



Windows® XP Home
Edition inkl. Installation
Aufpreis
69,-



Windows® XP Media
Center Edition inkl.
Installation Aufpreis
89,-



Windows® XP Professional
inkl. Installation
Aufpreis
109,-

inklusive
Windows® XP Home
Edition vorinstalliert

AMD Athlon FX 62

- Prozessor: AMD Athlon FX62 Socket AM2
- Prozessorkühler: Original AMD Highend Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC533
- Mainboard: ASUS M2N32-SLI Deluxe
- Festplatte: 4x250GB SATA 8mb Cache, 7.200u/min.
- Grafikkarte: 2x512MB NVIDIA GeForce™ 7900GTX
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner, 16x DVD-Rom
- Gehäuse: 520W CoolerMaster Stackler
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16, 1xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, 6xSATA/Raid, Dual Gigabit LAN

inkl. Windows XP® Home Edition

3499,-

oder Finanzkauf ab 38€/mtl.

AMD Athlon 64 4200+X2

- Prozessor: AMD Athlon 64 4200+ X2 DualCore
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: MSI K8N Neo 4-F
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache, 7200u/min
- Grafikkarte: 512MB ATI® Radeon™ X1800XT
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 4xPCI, 1xPCI-E x16 x4 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Front USB

1199,-

oder Finanzkauf ab 22€/mtl.

AMD Athlon 64 4200+X2

- Prozessor: AMD Athlon 64 4200+ X2 DualCore
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: MSI K8N Neo 4-F
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache, 7200u/min
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA GeForce™ 7900GTX
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 4xPCI, 1xPCI-E x16 x4 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

inkl. Windows® XP Home Edition

1399,-

oder Finanzkauf ab 28€/mtl.

AMD Athlon 64 4400+X2

- Prozessor: AMD Athlon 64 4400+ X2 DualCore
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: MSI K8N Neo 4-F
- Festplatte: 2x250GB SATA 8mb Cache, 7200u/min
- Grafikkarte: 512MB ATI® Radeon™ X1900XTX
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W IO Eye Alu Tower+Front Display
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 4xPCI, 1xPCI-E x16 x4 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

1599,-

oder Finanzkauf ab 28€/mtl.

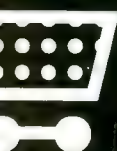
AMD Athlon 64 4800+X2

- Prozessor: AMD Athlon 64 4800+ X2 DualCore
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: ASUS A8N SLI
- Festplatte: 2x250GB SATA 8mb Cache, 7200u/min.
- Grafikkarte: 2x512MB NVIDIA GeForce™ 7900GTX
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 470W Thermaltake Shark+Front Beleuchtung
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

2399,-

oder Finanzkauf ab 44€/mtl.

Wir garantieren ausschließlich unsere AGB, die wir Ihnen gerne zustellen. Markenamen und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Produkt- und Preisänderungen können kurzfristig ohne Vorwarnung abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. *1 Tagespreis



— weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses
Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop!

www.lahoo.de



Truppen der Western Coalition liefern sich ein Gefecht mit der Red Star Alliance.

Wirtschaftskrise, politische Konflikte, Atomkrieg: FRONTLINES: FUEL OF WAR ist so düster wie ein Zimmer voller Farbiger.

Mehrere tonnenschwere Panzer rollen durch die abendliche Pampa. Die Sonne geht gerade unter, weit und breit ist kein Gebäude oder Baum zu erkennen. Zielstrebig fahren die Truppen ihrem Ziel entgegen. Plötzlich blitzt es auf, unerträglicher Lärm unterbricht die Ruhe. Heftiger Wind peitscht den Kolossen entgegen, im Hintergrund steigt ein riesiger, von der Abendsonne beleuchteter Atompilz in den Himmel. Die Druckwelle bewegt sich

genau auf die Kamera zu. Die Fahrzeuge halten kurz an und setzen anschließend ihren Kurs fort.

VIER GEWINNT

Die zwei Herren der Entwicklungsschmiede Kaos Studios präsentierten uns ein ziemlich bedrückendes Kriegsszenario. David Votycka (Design Director) und Joe Halper (Produzent) arbeiten zur Zeit an *Frontlines: Fuel of War*, einer wirklich unrosigen Zukunftsvision: „Basierend auf der Kopflösigkeit der heutigen Welt, führt *Frontlines: Fuel of War* die Spielergemeinde in den nächsten großen Krieg“, heißt es von

Seiten der Entwickler. Wenn es nach den Machern geht, steht die Welt nämlich in 20 Jahren wirtschaftlich und politisch am Abgrund. Eine weltweite Energiekrise verschärft den Konflikt zwischen den vier Supermächten Vereinigte Staaten von Amerika, Europäische Union, Russland und China. In zwei Bündnissen, der Western Coalition und der Red Star Alliance, gehen sich die Armeen gegenseitig ans Leder. Dem Großteil unserer Leserschaft dürfte der Name Kaos Studios unbekannt sein. Erst im Februar dieses Jahres gründete der Vertrieb THQ das kleine Entwicklerstudio. Bei den Mit-

arbeitern handelt es sich nicht um irgendwelche Anfänger, sondern um die Macher der legendären *Battlefield 1942-Modifikation Desert Combat*. Die Jungs trennten sich vom alten Arbeitgeber Dice und werkeln nun in New York mit frischer Kraft an *Frontlines: Fuel of War*.

ZERSTÖRUNGSWUT

Zu Beginn jedes Einsatzes wählen Sie aus den fünf Waffensortimenten. Während der Infanterist leichtere Kaliber bevorzugt, schleppt der Demolition-Soldat größere Wummen wie Maschinengewehre mit sich. Die Recon-Einheit verfügt



Einsatz an der Brücke: Sie attackieren eine Horde Gegner, die Ihre Kameraden aus dem Hinterhalt angreifen will.



über effektive Scharfschützen-
gewehre und greift hauptsäch-
lich aus dem Hinterhalt an.
Die Unterstützungseinheit hält
sich ebenfalls eher im Hinter-
grund, genau wie der Ingenieur.
Was die beiden Klassen im
fertigen Spiel draufhaben,
ist bisher nicht bekannt. Fer-
ner zeigten uns die Entwickler
einen weiteren Level: In einer
ansehnlichen Kleinstadt gerä-
ten Sie in ein Gefecht zwischen
den verfeindeten Parteien.
Ausgerüstet mit futuristischen
Knarren ballern Sie los. Dabei
fällt sofort ins Auge, dass fast
die gesamte Umgebung zer-
störbar ist. Das kommt beson-
ders deutlich rüber, sobald Sie
den Raketenwerfer auspacken:

Balkons stürzen zusammen
und Mauern zerspringen. Sehr
eindrucksvoll!

SPIEL KIND

Eine Besonderheit an *Front-
lines: Fuel of War* ist die ge-
witzte Ausrüstung, die die
Soldaten bei sich tragen. So
lassen Sie beispielsweise eine
Kamera-Drohne steigen und
fliegen über das Einsatzgebiet,
um die Lage zu checken. Noch
spaßiger ist das ferngesteu-
erte Auto, das Sie ebenfalls aus
der Ego-Perspektive verfol-
gen. Geschwind düst der Flit-
zer über das Schlachtfeld und
positioniert sich unter einem
Fahrzeug. Denn mit seinem
Selbstzerstörungsmechanis-

mus sprengt das kleine Ding
auch den dicksten Panzer in die
Luft. Der Name *Frontlines* ist
übrigens Programm: Sowohl
im Einzelspieler- als auch im
Mehrspielermodus dreht sich
alles um die Fronten. Sie star-
ten mitten im Geschehen: Erle-
digen Sie genug Pixel-Feinde
und erfüllen die Missionsziele,
dann erobern Sie neue Ge-
biete. Somit verschieben Sie
die Front mehr und mehr ins
Feindesland. Angeblich erfolgt
dies komplett nicht-linear. Ei-
nen ähnlichen spielerischen
Ansatz verfolgt übrigens auch
der Mehrspieler-Titel *Enemy
Territory: Quake Wars* von
Splash Damage.

Lukasz Ciszewski

Info: www.kaosstudios.com

Frontlines: Fuel of War

GENRE Taktik-Shooter
HERSTELLER Kaos Studios/THQ
FERTIG ZU 40%
ERSCHEINT 1. Quartal 2007
VERGLEICHBAR Ghost Recon: Adv. Warfighter



LUKASZ
CISZEWSKI

Über 60 Fahrzeuge und Waffen, durchge-
knallte High-Tech-Ausrüstung, feine Grafik,
zerstörbare Umgebung. Mit *Frontlines: Fuel
of War* scheint ein mehr als ordentlicher
Taktik-Shooter in der Mache zu sein. Zwar
ist die Hintergrundgeschichte rund um
streitende Supermächte so innovativ wie die
Handlungsstränge von *Gute Zeiten, schlechte
Zeiten*. Doch mit der grandiosen Modifi-
kation *Desert Combat* für *Battlefield 1942*
haben die Macher bewiesen, was sie auf
dem Kasten haben. Ich bin gespannt!



LEIPZIGER MESSE

Messen nach Maß!



24.-27.08.06 WWW.GC-GERMANY.COM

WILLKOMMEN AUF EUROPAS GRÖSSTER ERLEBNISMESS FÜR GAMES & INTERAKTIVE UNTERHALTUNG

Offizielle Medienpartner:



GAMES CONVENTION



»Wenigstens muss meine deutsche Sprachausgabe nicht Lippsynchron sein.«

Kenner sehen sofort, dass die Entwickler Filme von George A. Romero, Lucio Fulci, Mario Bava und Ruggero Deodato mögen.

Alles faule Säcke!

Sie erleben Schiffbruch, stranden auf einer Insel namens **DEAD ISLAND**. Die macht ihrem Namen alle Ehre. Wir sagen nur: **Zombie-Attacke!**

Jeder von uns hat ja schon mal die Arschkarte gezogen. Der Held aus *Dead Island* entpuppt sich aber als König der Arschkartenzieher. Zusammen mit seiner Frau Emily genießt er einen Yacht-Urlaub und schippert glücklich und verliebt über den Ozean. Plötzlich eine Explosion. Dunkelheit. Er erwacht an

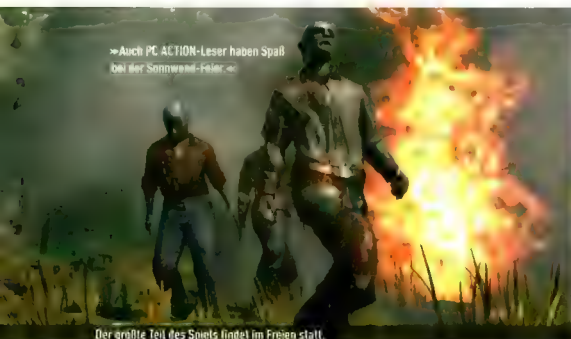
einem verlassenem Strand. Die Yacht ist total im Eimer. Emily? Wo ist Emily? Was sind das für komische Typen, die da durch die Gegend schlurfen? Einige scharen sich um irgendeinen Kadaver und laben sich an dem Fleisch. Moment mal ... das ist ja ein Mensch! Diese Verrückten knabbern an einer menschlichen Leiche herum! Da es sich bei der Insel unmöglich um Rotenburg handeln kann, gibt es für den Kannibalismus nur eine Erklärung: Es ist wohl eine

Zombie-Insel, wie man sie aus vielen unserer Lieblingsfilme kennt!

HAUPTSACHE ÜBERLEBEN!

Die Entwickler Techland wollten eine Atmosphäre der Hoffnungslosigkeit, der permanenten Angst ums eigene Überleben erzeugen. So wie man es eben aus Filmen wie *Dawn of the Dead*, *28 Days After* oder *Resident Evil* kennt, erzählt uns Przemyslaw Kawcki. Er ist der Produzent des

Zombie-Shooters *Dead Island* und stand uns Rede und Antwort, wobei er sich zur Story eher bedeckt hielt. Umso gesprächiger ist er bei Fragen zur Spielmechanik. *Dead Island* trägt dem klassischen Zombie-Film Rechnung, indem die Umgebung, beziehungsweise ein großer Teil davon, in die Spieleraktionen einbezogen ist. Wer zufällig auf einer Zombie-Insel landet, hat logischerweise kein riesiges Waffenarsenal am Start. Also muss man das Bes-



»Auch PC ACTION-Leser haben Spaß bei der Sommer-Feier.«

Der größte Teil des Spiels findet im Freien statt.



»Rechtsradikale sind so intelligent, wie sie aussehen.«

Jede Gewalttat hinterlässt bei den Gegnern deutliche Spuren.

>>Ich kack dir in den Arsch, du Drecksaut!<<



Erst ein Fass mit entzündlichen Chemikalien den Berg hinunterschubben und dann drauf feuern. Voilà, die perfekte Bombel!

te aus der Situation machen und herumliegenden Krepel zur Untotenabwehr nutzen. Stühle, Bretter, Steine, Schaukeln, Schilder, Flaschen, Fässer und so weiter lassen sich aufheben und den Feinden um die Ohren klatschen. In einer Szene schlurft eine Horde Zombies auf den Spieler zu, der mit einer Pistole bewaffnet ist. Alle Gegner abzuknallen, das wäre Munitionsverschwendung, oder? Vielleicht sollte man die Schimmelbuben einfach mit einer herumliegenden Holzplanke platt machen? Wie wäre es, wenn Sie ein mit Chemikalien gefülltes Fass in Richtung der Gruppe schubsen und das Ding mit einem gezielten Schuss in

die Luft jagen? Sieben auf einen Streich! Sieht auch lustig aus, wenn die Heinis durch die Luft segeln. Morbides Detail: Dank ausgeklügeltem Schadensmodell hinterlässt jede Gewalteinwirkung Spuren. Klaffende Wunden, Frakturen und Verbrennungen machen die Zombies noch hässlicher als sie bereits sind.

TOD AUF RADERN

Auch Fahrzeuge sichern das Überleben. Nicht nur, weil man mit einem Pkw sicherer von A nach B gelangt. Steht etwa eine Dampfwalze auf einer Baustelle herum, könnte man damit doch auch was anderes plätten als frischen Asphalt? Sie sehen

schon – die Entwickler haben sich eine Menge Gemeinheiten einfallen lassen. Dazu gehören auch kleinere Rätsel. Ein einfaches Beispiel: Über Ihnen hängt eine Leiter. Sie kommen nicht heran. Also suchen Sie nach etwas, das sich als Kletterhilfe einsetzen lässt. Die Kiste da drüben könnte eventuell passen. Einfach unter die Leiter tragen und schon geht es weiter. Ja, nur wer die Augen offen hält, überlebt. Dank der neuesten Generation der Chrome-Engine sieht die Zombie-Jagd richtig gut aus. Egal, ob Sie sich in zerfallenen Gebäuden oder unter freiem Himmel befinden.

Ahmet Isciturk

Info: www.techland.pl

Hol dir den Kult-Klassiker für lau!

1968 kam George A. Romeros Schwarzwel-Schocker *Night of the Living Dead* in die Kinos und gilt seitdem als Vorbild für alle Zombie-Eskapaden.



>>Marilyn Manson war schon als Kind scheffe.<<

Romeros Klassiker gibt sich nicht lange mit Erklärungen ab. Auf einem Friedhof greift ein Untoter ein Geschwisterpaar an. Nur Barbara kommt davon. Sie flüchtet in ein Landhaus, das bereits andere Opfer beherbergt. Gemeinsam

verbarrikadieren sich die Überlebenden. Immer mehr Zombies belagern die Hütte, die Lage spitzt sich zu und eskaliert schließlich. Der Klassiker ist mittlerweile ganz legal im Internet gratis herunterladbar. Wo? Über die unten genannte Adresse kommen Sie zum entsprechenden Download-Link. In den USA wurde *Night of the Living Dead* übrigens in die Sammlung des Museum of Modern Art New York aufgenommen. Das hat dieses Meisterwerk auch verdient! Info:

www.archive.org/details/night_of_the_living_dead

Dead Island

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Techland
FERTIG ZU	60%
ERSCHEINT	Ende 2006
VERGLEICHBAR	Far Cry, Vivisector

AHMET ISCITURK



Mann, freu ich mich auf dieses Spiel! Bisher erzeugte ja kein Ego-Shooter eine ähnlich beklemmende Atmosphäre, wie sie die Kinoklassiker wie *Night of the Living Dead* oder *Dawn of the Dead* auszeichnete. Schon in der auf der E3 gezeigten Version kam die „Überleben-Um-Jeden-Preis-Stimmung“ von *Dead Island* einfach genial rüber. Hoffentlich überzeugt das Endprodukt auch in Sachen Missionsdesign, Story und Langzeitmotivation. Bis jetzt scheint es jedenfalls so, als stunde Horror-Fans ein echter Knüller ins Haus.



>>Bauernregel: Ist der Zombie ein faules Schwein, könnte es auch ein Ossj sein.<<

Nicht zu nahe rangehen, denn der Sack könnte ja auch urplötzlich zubeißen!



>>Man muss nicht umhertrotzen, um die Details der neuen Chrome-Engine zu sehen.<<

Feinst kleinste Gesichtsdetails sind dank der neuen Chrome-Engine gestochen scharf.



Wohin Kampf gegen diese drei Dicks ging einzeln zu Bruch.

Schildbürger-Streiche

AUF DVD
VIDEO

AUF AB
18-DVD
VIDEO

DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC geht in die heiße Entwicklungsendphase. Uns begeistert bereits jetzt eine erste spielbare Version.

Sie sind Sareth, ein ambitionierter Kämpfer und Magier. Ausgebildet, um bei der prophezeiten Ankunft eines düsteren und zerstörerischen Messias die Welt zu retten. Regelmäßigen PC ACTION-Lesern ist die Hintergrundgeschichte zu *Dark Messiah of Might and Magic* bekannt wie die Bettgeschichten von Boris Becker, schließlich berichten wir als Erste im Herbst vergangenen Jahres über den ungewöhnlichen

Action-Titel mit Rollenspielelementen. In wenigen Monaten, genauer gesagt im September 2006, soll das von uns lang erwartete Abenteuer im *Might and Magic*-Universum erscheinen. „Die Entwicklung geht sehr gut voran!“, bestätigt uns Romain de Waubert de Genlis, Produzent von *Dark Messiah of Might and Magic* bei den Arkade Studios im französischen Lyon, bei einem Gespräch. Er zeigte uns eine Demo, in der die spielerischen und optischen Vorzüge von Ubisofts *Might and Magic*-Abieger zum Ausdruck kommen. Er versichert, dass es sich um keine Mission aus dem Spiel

handelt, sondern um einen exklusiven Level für Präsentationsszwecke. Was uns Herr de Waubert de Genlis da gezeigt hat, haut uns wahrlich genauso aus den Socken wie damals das Privatvideo von Paris Hilton und Freund.

TAPFERES SCHNEIDERLEIN

Sareth läuft durch einen Tunnel, Spinnweben hängen an der Decke. Als er wieder an die frische Luft gelangt, erblickt der Held einen Steinpalast auf der anderen Seite der Schlucht. Plötzlich ertönt ein Kreischen. Ein kleiner, aber mit einer Holzkeule bewaffneter Goblin steht im Weg und will den Reisen-

den aufhalten. Doch der Goblin hat Pech: Durch einen gezielten Tritt fliegt der Winzling gegen ein hölzernes Geländer und stürzt zusammen mit den Trümmern in die Tiefe. Selbstbewusst marschiert Sareth weiter. Er findet eine kleine, wacklig aussehende Gondel, die ihn zum Steinpalast transportiert. Dort erblickt der Protagonist einen Ork, der den Tempel bewacht. Um den hässlichen Muskelberg zu beseitigen, packt Sareth seine Dolche aus und schleicht sich unauffällig heran. Während sich Mister Ork noch wundert, wie tief die Schlucht doch eigentlich ist, bekommt er vom



Heiden das Messer in den Hals gerammt und fällt hinunter. Das Pixelblut fließt in Strömen, Sareth macht sich auf den Weg ins Tempellinnere. Übrigens: Was genau die Macher von Arkane für die deutsche Fassung herausgeschnitten, ist auch drei Monate vor Veröffentlichung noch nicht völlig geklärt. Dazu Romain de Waubert de Genlis: „Wir wollen die Konfrontationen besonders realistisch gestalten. Deshalb wissen wir noch nicht, auf was die deutschen Spieler verzichten müssen.“ Apropos Schnitte: In den Schwertkämpfen in *Dark Messiah of Might and Magic* amputieren Sie Ihren virtuellen Gegnern schon mal Arme, Beine oder sogar den Kopf.

MAGIE FIX

Natürlich kann Sareth nicht nur herumschleichen, sondern

auch zaubern. Mit brennenden Händen erblickt er einen weiteren Ork, der ein Podest entlangläuft. Ein gezielter Feuerball fliegt durch den Raum und lässt die Konstruktion einstürzen. Der Fleischberg liegt unter den Trümmern begraben, rappelt sich aber auf und bläst mit seinem ebenso unattraktiven Kollegen zum Angriff: „Attack stranger now!“ (Deutsch: Fremden jetzt angreifen!). Sein unterbemittelter Kumpel fügt hinzu: „Orcs crush humans this time!“ (Orks erledigen Menschen dieses Mal!) Nicht besonders geistreich, aber witzig! Nun geht's richtig los und Sareth schleudert seinen Feinden die Klinge entgegen. Funken sprühen, roter Saft fließt, pulsierende Trommelmusik ertönt. Beim Kampf gehen herumstehende Bretter und Fässer zu Bruch. Nach wenigen

Minuten sieht es im Tempel so chaotisch aus wie an Ralph Wollners Arbeitsplatz!

RAUSCHARTIGER ZUSTAND

Die Kämpfe gegen Orks, Ritter und Riesen kommen deshalb so intensiv rüber, weil Sie ständig Sareths Extremitäten im Blick haben. Um das permanente Mittendrin-Gefühl zu verstärken, wollte Arkane ursprünglich gar komplett auf ein Inventar verzichten. Diese Idee haben die Macher wieder verworfen: Im Video auf DVD sehen Sie gleich mehrere Anzeigen. Wir konnten für Sie in Erfahrung bringen, dass es sich dabei um Energie-, Mana- sowie Adrenalin-Balken handelt. Letzterer füllt sich, wenn Sie Gegner erledigen. Ist Ihre Adrenalin-Anzeige am Überschwappen, geraten Sie in einen Rausch, der zwar das

Blickfeld beeinträchtigt, aber für mehr Kraft in Sareths Armen sorgt.

Lukasz Ciszewski

Info: www.mightandmagic.de

Dark Messiah of Might and Magic

GENRE	Action
HERSTELLER	Arkane Studios/Ubisoft
FERTIG ZU	80%
ERSCHEINT	September 2006
VERGLEICHBAR	Ark Fatalis

LUKASZ CISZEWSKI



Ich, der vor knapp einem Jahr als erster Medienvertreter der Welt *Dark Messiah of Might and Magic* bestaunen durfte, habe es schon immer gesagt: Das neueste Werk der Franzosen fällt so geil aus wie das Fahrgestell von Angelina Jolie. Falls Sie sich überzeugen wollen, welche spielerischen Möglichkeiten der Ubisoft-Titel bietet, dann rate ich Ihnen, schleunigst die PC ACTION-DVD ins Laufwerk zu legen und sich unseren Videobeitrag reinzuziehen. Für Abonnenten auf der Ab-18-Edition übrigens ungeschnitten. Es lohnt sich!

Während im Mini-Monitor das Nachrichtenprogramm läuft, machen sich drei Einsatzgruppen vor einer Stahltür bereit.

Aufbruchstimmung!

Sie waren noch nie in Las Vegas? Dann nichts wie hin! Falls Sie jedoch Geld sparen wollen, warten Sie auf **RAINBOW SIX: VEGAS**.

Im US-amerikanischen Wüstenstaat Nevada herrschen teils lockere Gesetze. Deshalb ist die Glitzerstadt Las Vegas besonders populär für spontane Eheschließungen. Sie wissen schon, Bund fürs Leben und so. Daran erinnerte sich auch Pop-Hupfdohle Britney

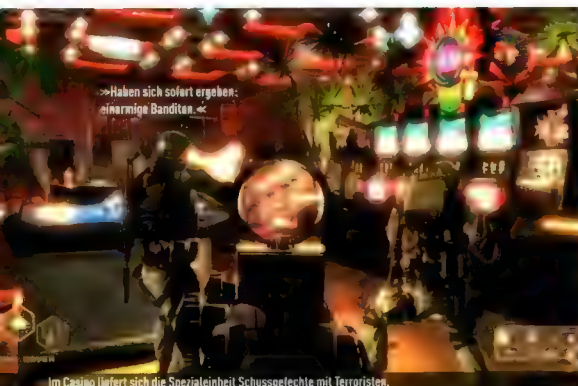
Spears, als sie im Suff mit einem alten Jugendfreund zum Altar torkelte und sich nach 55 Stunden wieder scheiden ließ. Doch in der Casino-Metropole gibt es viel mehr zu sehen als nur bescheuerte Hochzeiten von bescheuerten Menschen. Wenn es nach den Entwicklern von Ubisoft Montreal (*Rainbow Six 3: Raven Shield*) geht, steht Las Vegas eine terroristische Invasion bevor. In einer allgemeinen Erklärung erläutern

die Macher: „Wir wollen, dass die Spieler fühlen wie es ist, wenn in so einer großen Stadt das Chaos ausbricht.“ Natürlich kann nur die Rainbow-Einsatzmannschaft für Ordnung sorgen und böse Buben aus den Spielhäusern vertreiben. Herzlich willkommen bei *Rainbow Six: Vegas*!

SEI DER FÜHRER

Auf die Frage, warum sich *Rainbow Six: Vegas* im Gegen-

satz zu den Vorgängern auf nur einen Schauplatz beschränkt, erwidern die Schöpfer: „Wir wollten uns diesmal auf einen ganz bestimmten Ort konzentrieren. Las Vegas ist auf der ganzen Welt bekannt. Spieler erkennen Las Vegas, egal, ob sie die so genannte Sündenstadt schon mal besucht haben oder nur aus Filmen kennen.“ Die ersten Bilder zu Ubisofts Taktik-Shooter beweisen dies eindrucksvoll: Als Logan Keller,





Um unerwartlich ins Innere eines Gebäudes zu gelangen...



...so sieht das Rainbow-Spiel vom Dach und hangelt an den Fenstern entlang.



Logan Keller geht in Deckung, während seine Kameraden eine Tür sprengen sollten.

Anführer der Anti-Terrorereinheit Rainbow Six, ballern Sie sich an einarmigen Banditen und prunkvoller Casino-Dekoration vorbei. Manche Leser schreien nun sicherlich: „Wer zur Hölle ist Logan Keller? Und was ist mit *Rainbow Six*-Legenden wie Ding Chavez, Lars Beckenbauer und Dieter Weber?“ Solche Taktik-Veteranen müssen nun stark sein: Ubisoft setzt auf frische Namen und Einsatzkräfte. In Vegas befehlen Sie unter anderem die Herren Michael Walter (Spezialist für schwere Waffen und Sprengstoffe) und Jung Park (Scharfschütze). Dabei soll jeder der Charaktere über besondere Fähigkeiten verfügen, die im Kampf gegen den Terror zum Einsatz kommen. Welche Fertigkeiten nun genau gemeint sind, ist bisher noch nicht bekannt. Schließlich haben die Macher in dieser frühen Entwicklungsphase noch genügend Zeit, über solche Details nachzudenken.

ALLES IN BEWEGUNG

Im ersten Video zu *Rainbow Six: Vegas* verfolgten wir die Elitopolizei beim Hubschrauberflug zum Einsatzort. Meh-

reere heftige Explosionen begleiten den munteren Flug. Auffallend ist der immense Detailgrad der Charaktere und der Umgebung. Am Boden leuchten riesige Reklamen um die Wette und pompöse Hotels ragen in den Nachthimmel, während Anzeigen und Bildschirme das Innere des Helikopters beleuchten (siehe Kasten „Die wollen hoch hinaus!“). Aber auch die Manöver der Spezialtruppe wirken sehr wirklicheitnah. So heuerten die Macher einen Experten aus Hollywood an, der sich hauptsächlich den Animationen im Spiel widmet. Vom Hubschrauber abseilen, blind aus der Deckung feuern oder durch Scheiben springen: Die Pixelhelden sollen sich bewegen wie die US-Polizei-Profis aus der Realität. Ähnliches gilt auch für die künstliche Intelligenz, die vor allem beim missratenen Vorgänger *Rainbow Six: Lockdown* für Frust in der Spielergemeinde sorgte. Im Verlauf von *Vegas* sollen sich die Mitglieder der Terrorzelle immer cleverer verhalten und als Gruppe agieren, um der Rainbow-Mannschaft das Le-

ben schwer zu machen. Hoffen wir, dass das stimmt.

REISEFIEBER

Damit das virtuelle Las Vegas möglichst authentisch rüberkommt, sandte das Entwicklerteam mehrere Männer auf Reisen: „Wir schickten unsere gesamte Künstlerabteilung nach Las Vegas, um tausende Fotos und Videos zu schießen. Es handelt sich um eine Stadt, die niemals schläft. Wir können also auch bei Nachtmissionen imposante Lichteffekte einsetzen.“ Allerdings spielt die gesamte Handlung in der Nacht, verraten die Macher. Missionen bei Sonnenschein können wir also vergessen. Aber mal ehrlich: Las Vegas bei Tageslicht ist doch genau so beeindruckend wie eine ungeschminkte Disko-Schlampe.

MEHRSPIELERFREUDEN

Der Mehrspieler-Modus in *Rainbow Six 3: Raven Shield* hat uns damals viel Freude bereitet: Actiongeladene Spielmodi, gelungene Grafik und feine Karten überzeugten unsere kritische Seele. Wir wünschen uns, dass dies bei Vegas

Viva Las Vegas!

Vegas sehen und erleben. Falls Sie's sich nicht leisten können, verpassen Sie Folgendes:



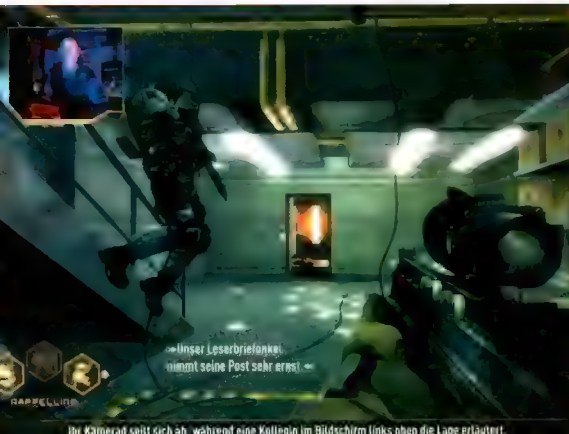
Wer in Las Vegas war und keinen müden Dollar verzockt hat, gilt als uncool. Die geldgierigen Casino-Besitzer sehen es nicht so eng und lassen auch schon mal hasstliche Leute (Foto) rein.



In Las Vegas und Umgebung gibt es so viele Hochzeitskappen wie nirgendwo sonst in den USA. Sogar unser Chef (im Bild links) reiste extra nach Las Vegas, um extravagant zu heiraten.



In Las Vegas gibt es viele Möglichkeiten, sich gut zu unterhalten. Garanten für spannende Magiekunststücke waren Siegfried und Roy. Nach dem blutigen Tigerangriff (Foto) schaut's schlecht aus fürs tückische Zauberdoo.



Las Vegas bei Nacht. Laut der Entwickler sind Missionen bei Tageslicht nicht geplant.

ebenfalls der Fall ist. Die Pläne der Macher hören sich schon mal ordentlich an: Der Spieler erstellt und modelliert in *Rainbow Six: Vegas* einen eigenen Mehrspieler-Charakter nach eigenem Belieben. Mit diesem treten Sie im Internet an und verbessern nach und nach Ihre Fähigkeiten. Für fähige Zocker winken neue Ausrüstungsgegenstände und Waffen.

HOL DEINE SCHLANGE RAUS!

Was den Spielverlauf angeht, will Ubisoft die Anhängerschaft nicht enttäuschen. Nach dem Motto „Beobachten, planen, eingreifen“ beginnen Sie jede Mission. Je nach Situation entscheiden Sie sich für

die jeweiligen Schusswaffen, Granaten und hochentwickelte Technikspielzeuge. Zu den Letztgenannten gehört beispielsweise die Snake Cam, die das Rainbow-Team an Terroristen heftet. Damit lassen sich feindliche Angriffe besser einschätzen. Zudem soll es gleich mehrere Wege geben, einen Einsatz erfolgreich zu beenden. „Die erste Aufgabe für den Spieler in *Rainbow Six: Vegas* ist, einen terroristischen Anschlag zu verhindern. Im Verlauf der Geschichte verändern sich die Zustände in der Stadt: Aus einem kontrollierten, ruhigen Las Vegas entwickelt sich ein sehr chaotisches“, versprechen die Ent-

wickler. Dabei setzt Ubisoft voll auf Handlungsfreiraum und Echtzeit-Einsatzbesprechungen: „Anstatt eine Filmsequenz am Missionsstart zu zeigen, soll die Einweisung im Spiel geschehen. Wenn es gilt, ein Gebäude zu stürmen, soll der Spieler entscheiden, ob er sich mit seinen Kameraden vom Dach abseilen und durch die Fenster krachen oder doch lieber durch die Treppenhäuser unauffällig eindringen will. Der Spieler hat die Wahl, schließlich ist er der Anführer!“ Das klingt logisch. So sollte es auch bei der Wahl der Höchstgeschwindigkeit auf der Autobahn sein. **LUKASZ CISZEWSKI**

Info: www.rainbowsix.de

Rainbow Six: Vegas

GENRE	Taktik-Shooter
HERSTELLER	Ubisoft Montreal/Ubisoft
FERTIG ZU	60%
ERSCHEINT	4. Quartal 2006
VERGLEICHBAR	Rainbow Six 3 - Raven Shield



LUKASZ CISZEWSKI

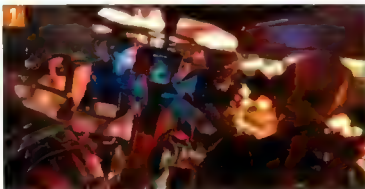
Mein absoluter Lieblingsteil der *Rainbow Six*-Serie ist und bleibt *Raven Shield*. Und dass Ubisoft die Entwickler des dritten Teils für *Rainbow Six: Vegas* angeheuert hat, stimmt mich wieder glücklich nach dem *Lockdown*-Schock Anfang dieses Jahres. Die ersten Bilder und Videos des Taktik-Shooters machen mich ebenfalls richtig an. Außerdem ist das Las-Vegas-Szenario mit seinen Casinos, Helikoptern und Hochhäusern mal was anderes. Schließlich bin ich schon oft genug durch Dschungel und Militärkomplexe gestapmt

Die wollen hoch hinaus!

Die ersten Videos von *Rainbow Six: Vegas* bezeugen, dass Polizeihubschrauber für die neue Rainbow-Mannschaft eine maßgebliche Rolle spielen.

Heli-Einsatz

Um die terroristische Gefahr effektiv zu beseitigen, fliegen die amerikanischen Elitebullen schon mal mit dem Transporthubschrauber zum Ort des Geschehens.



Es ist echt Zeit!

Samtliche Missionseinsparungen und Gespräche mit Kollegen erfolgen nicht in Filmsequenzen, sondern sind, wie bei diesem schicken Hubschrauberflug, in Echtzeit präsentiert.

Ruhe vor dem Sturm

Noch ahnt das Rainbow-Team wenig von den Plänen der Terroristen. Auf den Straßen fahren Autos, Wasserfontänen sprudeln und Reklamen erheben die Umgebung.



Überraschungsmomente

Eine Explosion erschüttert den Helikopter. Wahrscheinlich gefällt es den Terroristen nicht, dass sie bald ins Gras beißen sollen.

KRASS MEHR ACTION.

BESORGT'S
EUCH!



SIE WOLLTEN ALLES.
SIE BEKOMMEN NOCH VIEL
MEHR. MEHR ACTION-
GAMES. MEHR UND LÄN-
GERE SPIELBERICHTE.
MEHR SPIELERFORUM.
MEHR KRASSE SPRÜCHE.
MEHR PC ACTION GIBT'S
JETZT AM KIOSK

JETZT NEU
MIT NOCH MEHR ACTION
FÜR NUR

€4,99

NOCH MEHR KRASSE ACTION GIBT'S UNTER WWW.PCACTION.DE/AEKTSCHNMAEN

Die machst du nass!

„Augetauscht“
Die einäugige
Schlange.“

Ada ist eine der Heldeneinheiten in Paraworld und spielt auch in der Geschichte eine wichtige Rolle.

Gute Duelle mit menschlichen Mitspielern sind auch bei Strategiespielen extrem wichtig. Das wissen auch die Macher von **PARAWORLD**.

Wenn sich Dinosaurier die Schwänze um die Ohren hängen, sehen Sie nicht eine Ab-18-Version des nächsten RTL-Promi-Boxens mit Ottfried Fischer und Dirk Bach, sondern Sie bestaunen das neue Strategiespiel *Paraworld*. Brontosaurier, T-Rex und vermutlich alle Arten, die Ihnen einfallen, klopfen sich in dieser Parallelwelt die Schuppen aus dem Leib. Wäre es aber nicht cool, die gigantischen Echsen auch mit Belagerungswaffen, rasiermesserscharfen Riesenklingen und Bogenschützen auszustatten? Genau dies machen Sie im Echtzeit-Spiel der Berliner Entwickler SEK.

GEMEINSAM ZUR SACHE KOMMEN

Über die Geschichte eines in dieser fremden Welt gestrandeten Kerls aus unserer Zeit möchten wir uns an dieser Stelle nicht weiter auslassen. Unser Augenmerk richten wir auf den Mehrspieler-Modus, den wir für Sie ausprobieren durften und der Sie mit Sicherheit brennend interessiert. Wer sich schon mal ein taktisches Duell in einem Strategiespiel mit und gegen Freunde geliefert hat, kennt das grundlegende Prinzip. Im klassischen Deathmatch bekriegen sich wie bei einem Ehekrach die Teams. Ziel der Sache ist es, den Gegner komplett auszuraudern und die Alleinherrschaft an sich zu reißen – ja, auch im Spiel. Außerdem versuchen Sie sich darin, die Vorherrschaft über bestimmte Gebiete auf den Karten zu erlangen. Dabei setzen Sie die maximal 52 Einheiten pro Partie möglichst taktisch klug ein. „Verteidigung“ stellt den letzten Modus dar. Dieser dreht sich darum, so lange gegen die Angreifer zu überleben, bis die Zeit abgelaufen ist.

HALT DIE BALANCE

Ein entscheidender Faktor in Mehrspieler-Partien eines Strategiespiels ist die Balance zwischen den Völkern. Welche Einheit kann ich gegen die Soldaten meines Feindes effektiv nutzen? Passt diese oder jene Nation besser zu meiner Spielart? Auch in *Paraworld* schlüpfen Sie in die Rolle von drei Nationen, dem Drachenclan, den Wüstenreitern und dem Nordvolk. Genauer



Ein Allosaurus der Wüstenreiter kämpft gegen einen Baryonyx des Drachencians.



Zwei Brachiosaurier und ein Allosaurus attackieren eine Basis des Nordvolkes.



Die absolute Kontrolle

Sie kennen den Army Controller von *Paraworld* noch nicht? Das ändern wir!

Es mag etwas merkwürdig klingen, dass Sie in *Paraworld* nur maximal 52 Einheiten befehligen. Doch das hat natürlich seinen Grund. Denn jede Einheit lässt sich im Army Controller verbessern und auch leicht finden. Fummeliges Suchen im Schlachtgetümmel entfällt. Klicken Sie einfach im Army-Controller an der linken Bildschirmseite den Kerl an und schon ist er selektiert. SEK-Studienter Lothar Schmitt: „Mit dem Army Controller habe ich letztendlich die volle Kontrolle über jede Einheit meiner Armee. Ich muss eine einzelne Einheit oder Gruppe nicht im Kampfgetümmel mühsam im Spielfeld auswählen, sondern kann sie schnell im Army Controller erreichen. Dieses schnelle Agieren auch in größter Hektik ist im Mehrspieler-Modus der entscheidende Faktor: Es ergeben sich schnell interessante, actiongeladene Gefechte. Und durch die Abstimmung des gesamten Interfaces auf den zentralen Army Controller habe ich präzise Kontrolle.“ Außerdem entscheiden Sie auch taktisch, wer von Ihrer Armee auf eine höhere Stufe steigt und sich somit in seinem Metier verbessert. Allerdings kann nur eine bestimmte Zahl Einheiten eine höhere Stufe erreichen.

gesagt stellt SEKs Dinospiel sogar vier Völker. Wobei das letzte noch streng geheim ist und selbst die Zusendung einiger Nacktfotos von Tine Wittler nichts außer Tränen aus den Entwicklern presste [Anm. d. Chefred.: Wen du alles kennst!]. „Das Balancing ist natürlich die Herausforderung schlechthin, wenn man derart unterschiedliche Völker hat“, erläutert uns SEK-Studienter Lothar Schmitt. „Aber mit dem Army Controller haben wir ein sehr hilfreiches Spielelement.“ Lesen Sie zu diesem Thema den Kasten oben: „Die absolute Kontrolle“. „Wenn uns eine Einheit zu stark erscheint“, so Schmitt, „könnten wir beispielsweise an ihren Statistiken drehen oder sie teurer machen. Wir können aber auch festlegen, dass man sie erst ab einer höheren Stufe bauen kann. Was wiederum heißt, dass der Spieler weniger von ihnen produzieren kann. Wir sind da also sehr flexibel. Das Feedback aus dem Beta-Test ist extrem wichtig für uns, um das Spiel vor der

Veröffentlichung bestmöglich zu tunen.“ Als Beispiel führt Lothar Schmitt Folgendes an: „Pikeniere sind gegen Tier-einheit sehr effektiv. Wenn der Gegner aber mit rüstigen Vehikeln oder anderer Infanterie wie Kriegern anrückt, wird es knifflig. Letztere wiederum sehen gegen große Dinos oder Mammuts alt aus.“

GANZ SCHON FLOTT

Oft hocken Spieler ewig vor dem Bildschirm und bauen mühselig eine Basis auf, bis endlich eine schlagkräftige Armee steht, um den Feinden entgegenzutreten. Das kostet manchmal nicht nur für spätere Kämpfe dringend benötigte Nerven, sondern auch die eine oder andere Kanne Kaffee. *Paraworld* bietet ungeduldigen Menschen und Frauen den so genannten Army Builder. Nicht zu verwechseln mit dem bereits erwähnten Army Controller. Mit dem Builder stellen Sie schnell Ihre Wunschtruppe zusammen, die sofort auf der Spielkarte erscheint. Ein Traum für

George Bush. So konzentrieren Sie sich nur auf die spannenden Gefechte. Diese Armee lässt sich auch speichern und für weitere Partien einsetzen – das hört sich doch gut an.

BÜNDNIS 2006

Wie in jedem Krieg stellt die Diplomatie auch in den Konflikten von *Paraworld* einen wichtigen Faktor dar. Um einen besonders hartnäckigen Mitspieler zu besiegen, gehen Sie mit einem anderen auch Bündnisse ein. Dazu Lothar Schmitt: „Ja, man kann sich mit anderen Spielern verbünden oder sie auf ‚neutral‘ stellen, wenn man das will. Und ja, Verrat ist natürlich möglich! Die KI reagiert auf so etwas ungefähr so erfreut wie jeder andere. Auf Wunsch kann man die Diplomatieeinstellung übrigens vor einer Partie fixieren, sodass ein Spieler seinen einstigen



»Anschaulich für den Mathe-Unterricht: Winkel berechnen.«

„DA KANN ICH MIT DEN RICHTIGEN EINSTELLUNGEN AUCH MAL EINEN STICH LANDEN!“

Um uns den Mehrspieler-Modus von Paraworld schmackhaft zu machen, erzählte uns SEK-Studioleiter Lothar Schmitt alles, was wir wissen wollten.



Lothar Schmitt (vs.) Studioleiter von SEK in Berlin und kummert sich mit Lothar und Soela um Paraworld.

PC ACTION Was ist aus deiner Sicht das Geniale am Mehrspieler-Modus von Paraworld? Welcher Teil davon gefällt dir persönlich am besten und warum?

LOTHAR SCHMITT Ich bin ein großer Anhänger des so genannten „Defender-Modes“. Ich bin nicht unbedingt der beste Paraworld-Spieler. Und da kann ich mit den richtigen Einstellungen wenigstens auch mal einen Stich landen.

PC ACTION Warum hat es bis jetzt noch kein Strategiespiel außer Warcraft 3 ein E-Sport-Liga geschafft? Ändert sich das mit Paraworld an?

LOTHAR SCHMITT Blizzards Bestrebung, ein Spiel in guter Qualität zu veröffentlichen und dann auch langfristig zu pflegen, ist ein zentraler Punkt. Außerdem hatten sie es geschafft, mit Starcraft und Warcraft 2 eine große Fangemeinde aufzubauen. Was selbstverständlich auch dabei half, Warcraft 3 im E-Sport-Bereich zu etablieren. Bei vielen Spielen sind diese Voraussetzungen nicht gegeben. Das ist nicht immer eine Frage der Qualität. Oft fehlen einfach auch die Mittel und die Lobby, sich anderen gegenüber zu behaupten. Viele Strategiespiele erfüllen auch nicht die Ansprüche, die E-Sport stellt. Schneller Spielablauf, transparentes Regelwerk, Cheatsicherheit, guter Netzwerkcode und die Eignung, präsentiert zu werden. Paraworld ist von der Anlage her ein

schnelles Spiel mit dem Fokus auf Kampf bei ausreichend taktischer Tiefe. Ich bin überzeugt davon, dass inhaltliche Aspekte wie die Unterschiedlichkeit der Völker, die dennoch ausgeglichen sind, und Features wie der Army Builder und der Army Controller überzeugen können. Technisch gesehen spielt das Thema Cheatsicherheit bei uns eine große Rolle. Die Option, einen Dedicated Server laufen zu lassen, haben wir der direkten Konkurrenz ebenfalls voraus.

PC ACTION Steht bei dir zu Hause irgendwo eine Dinofigur?

LOTHAR SCHMITT Nein, leider nicht. Leider gibt es da kaum Figuren in der richtigen Qualität. Allerdings wäre mir auch ein Abbild von Ada lieber ...

PC ACTION Im Spiel herrschen bestimmte Klimazonen vor in denen die Völker leben. Haben die Heimvorteile durch die Klimazonen?

LOTHAR SCHMITT Je nach Klimazone bekommt man unterschiedliche frei lebende Tiere zu Gesicht. Die Völker bleiben davon aber unbeeinflusst. Wir denken, das sichergestellt sein muss, dass der Spieler auf jeder Karte mit seinen persönlichen Lieblingsfraktionen spielen kann, ohne deswegen einen Nachteil zu haben. Das wurde auch das Balancing nochmals schwieriger gestalten.

PC ACTION Sind Strategiespiele irgendwan einmal so einfach zu bedienen wie ein 3D-Shooter?

LOTHAR SCHMITT Natürlich gibt es immer durch das Genre bedingte Einschränkungen – auch ein Shooter wiederum wird kaum so einfach zu bedienen sein wie Pong. Es ist aber durchaus die Bestrebung, Spiele – einschließlich Echtzeit-Strategie-Titel – zugänglicher zu machen. Spiele sind eben kein Nischenphänomen mehr, das nur eine kleine Gruppe anspricht. Auch ist es so, dass man mit der Zeit Erfahrung sammelt und somit weiß, was noch fehlt oder besser gemacht werden kann. Das war eigentlich die Frage, die man sich beim SEK gestellt hat, bevor man Anfang, den Army Controller zu entwickeln, der die Bedienung deutlich vereinfacht.

PC ACTION Deine erste Partie im Mehrspieler-Modus. Gewonnen oder verloren?

LOTHAR SCHMITT Ahm ... nächste Frage, bitte

PC ACTION Plant ihr ein eigenes Onlinesystem wie das Battle Net? Auch mit einem Rang- und Leistersystem?

LOTHAR SCHMITT Es wird offizielle Server geben, auf denen man sich mit anderen Spielern messen kann. Die Ergebnisse werden im Rahmen eines Rankings erfasst. Es werden sich mit Sicherheit aber auch noch andere Anbieter des Spiels annehmen, um eigene Server zu betreiben und damit Ligen und Turniere zu veranstalten

PC ACTION Wie viel Zeit der Verschiebungsdauer seit dem ursprünglichen Erscheinungstermin habt ihr für das Verfeinern des Mehrspieler-Modus verwendet? Wie viele Leute waren mit dem festen beschäftigt?

LOTHAR SCHMITT Der Beta-Test war eigentlich der Hauptgrund für die Verschiebung. Und damit haben wir auch relativ zügig losgelegt. Derzeit haben fast 2.000 Leute Zugang zur Beta-Version. Wir werden aber sicherlich noch ein paar hinzunehmen. Wer sich fix unter <http://beta.paraworld.com> anmeldet, hat also immer noch die Möglichkeit mitzumachen!

PC ACTION Das ist ein War! Nachtgefahr: Haben einfache Fußsoldaten wirklich eine Chance gegen riesige Dinos?

LOTHAR SCHMITT Erstmals muss natürlich gesagt werden, dass es nicht den einfachen Fußsoldaten gibt. Ein einfacher Krieger ist beispielsweise wesentlich weniger effektiv gegen Tiereinheiten als Speerkämpfer oder Bogenschützen. Zusätzlich dazu gibt es noch wesentlich robustere Spezialheiten. Im direkten Duell sieht es für eine Infanterieinheit gegen einen dicken Dino naturgemäß nicht so gut aus. Allerdings sind Fußsoldaten wesentlich günstiger und können auch schneller produziert werden. Viele von ihnen kann man schon ab Stufe 1 oder 2 bauen. Das heißt auch, dass man mehr von ihnen haben kann als größere Dinos, welche in der Regel erst ab Stufe drei losgehen. Und das wiederum heißt auch, dass man Fußsoldaten ein- oder zweimal mehr hochheben und damit sofort heilen kann. Es macht also durchaus Sinn, auch auf Infanterie zu setzen, da sie schnell stärker werden.

PC ACTION Wir wollen endlich ein Echtzeit-Strategiespiel mit nackten Amazonen. Kriegt ihr das gebacken?

LOTHAR SCHMITT Es gibt tatsächlich Hinweise in der Paraworld! Allerdings gibt es auch Altersseinstufungen in unserer Welt. Ganz nackt sind also nicht. Aber auch nicht eingehüllt wie Eskimos.

PC ACTION Habt ihr schon Angebote von Steven Spielberg für die Computer-Effekte in Jurassic Park 4?

LOTHAR SCHMITT Der kann sich uns gar nicht leisten. (grinst)

Partnern nicht plötzlich in den Rücken fallen kann.“

HELDENHAFT

Im Mehrspieler-Modus von Paraworld steckt also mehr als man vermutet. Auch, was den Einsatz von Helden angeht. „Es ist nicht zwingend notwendig, mit Helden zu spielen“, meint Lothar Schmitt. „Es steht jedem frei, auch auf andere Einheiten wie die Titanen zu setzen. Allerdings sind Helden sehr nützlich. Dank ihrer Special-Moves und Boni ermöglichen sie sehr ausgefeilte taktische Kniffe.“ Aha, es schadet also nicht, die Kerle wie ein Verhüterli im Repertoire zu haben. Ab Stufe vier

etwa fügen Sie der Nation, die Sie verkörpern, ein spezielles Gebäude oder eine besondere Einheit hinzu. Dieses Extra variiert von Volk zu Volk und von Held zu Held. Ja, die Recken sind nicht an bestimmte Nationen gebunden und bringen jedem Volk einen anderen Vorteil. „So ist es möglich, mit Helden gezielt Stärken einer Fraktion auszubauen oder zu versuchen, ihre Schwächen zu kompensieren.“

HALTE DIE BALANCE

Mit Paraworld erwartet Sie demnach ein ausgeklügeltes Spiel, das Sie sowohl in der Einzelspieler-Kampagne, als auch im Mehrspieler-Modus

zu fesseln versucht. Nicht zuletzt mit einer umwerfenden Optik. Wenn gewaltige Saurier durch hohes Gras stapfen und im Hintergrund die Sonne im glitzernden Wasser versinkt, vergessen Sie schon mal, dass Ihr verräterischer Mitspieler gerade Ihre Basis zersägt. Dann ist natürlich flottes Handeln angesagt, denn die hektischen Gefechte bringen Sie ins Schwitzen und fordern jede graue Zelle. Bis jetzt macht der Mehrspieler-Modus einen gelungenen Eindruck. Wie er sich auf längere Zeit spielt, erfahren wir, sobald Paraworld im September in die Läden kommt.

Andreas Bertits

Info: www.paraworld.de

Paraworld

GENRE	Echtzeit-Strategie
HERSTELLER	SEK/Sunflowars
FERTIG ZU ERSCHEINEN	90%
VERGLEICHBAR	September 2006 Warcraft 3, Age of Empires 3



ANDREAS BERTITS

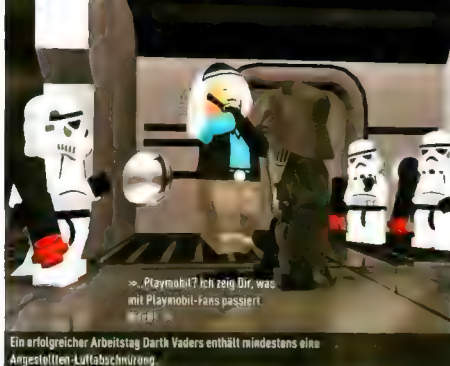
Mit Schuppen kenne ich mich aus. Während im echten Leben Head & Shoulders hilft, benötigen Sie in Paraworld schon harte Mittel, um den Dinos die Hautfetzen über die Ohren zu ziehen. Die schnellen Gefechte machen bereits in unserer Vorabversion Spaß. SEK hat wirklich eine Menge guter Ideen umgesetzt, vor allem der Army Controller stellt eine sinnvolle Neuerung dar. Wenn jetzt die Langzeitmotivation und die Einzelspieler-Kampagne stimmen, erwartet Stützen wir natürlich ein spannendes Spiel!

Ein Triceratops-Titan des Nordvolkes (vorn) knurrt Wäldern auf einen Saurier-Titan des Drachenvolkes.



Die Samurai des Drachenvolkes haben es schwer gegen die Spärier der Wüstenreiter.

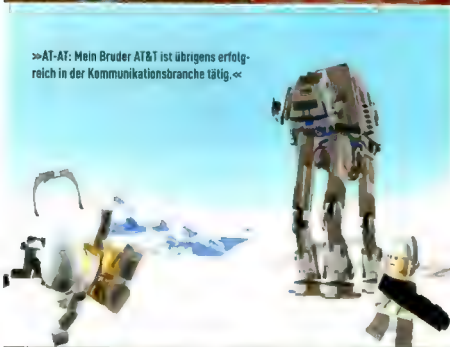




Ein erfolgreicher Arbeitstag Darth Vaders enthält mindestens eine Angestellten-Luftabuchnung.



Auch Luke Skywalker ist an Bord. Cool ist, dass alle Figuren charakteristische Fähigkeiten draufliegen. Chewbacca kann sogar Arme ausstreuen!



Kann es sein? Immerhin gab es, als mit einem AT-AT zu richtig fliegen zu machen? Sämtliche Vehikel lassen sich frei durch die Levels lenken!



Darf eigentlich bei keinem Star Wars-Spiel fehlen: Der Angriff auf Darth Vaders Todesstern. Auch im Klötzchenlook sehr imposant!



Steine im Weltall!

Dbi-Wan Kenobi säbelt Lego-Sturmtruppen zu Klump. Das ist Star Wars-Gelächter pur. Krank ist es aber schon irgendwie ...

AUF DVD
Trailer

Der erste Teil war ein echter Überraschungserfolg. LEGO STAR WARS 2: THE ORIGINAL TRILOGY dürfte sogar noch einen drauflegen.

Sind wir doch alle mal ganz ehrlich: Als vor vielen Monaten die ersten Bilder von *Lego Star Wars* in Umlauf kamen, dachte sich doch jeder „Was für ein Krampf ist das denn bitte?“ Als der Titel dann veröffentlicht wurde, hagelte es durch die Bank sehr gute Wertungen und als Resultat noch bessere Verkaufszahlen. Das im September erscheinende *The Original Trilogy* dürfte den Vorgänger in beiderlei Hinsicht toppen. Hier kämpft man sich nicht nur mit Bauklötz-Helden durch die *Star Wars*-Welt, sondern darf Fahrzeuge und Raumschiffe endlich völlig frei durch die Levels steuern!

SPIEL DAS ORIGINAL

Der erste Teil basierte auf den Streifen *Episode 1* bis *3. Lego Star Wars 2: The Original Trilogy* umfasst nun endlich die drei ursprünglichen Abenteuer. Logisch, dass auch all die lieb gewonnenen Helden und Bösewichter auftauchen. Der Clou: Wer noch über einen Spielstand des Vorgängers verfügt, schaltet damit versteckte Spielfiguren frei. So kommt man dann auf über 100 spielbare Charaktere. So ziemlich alle relevanten Figuren des *Star Wars*-Universums sind also im Einsatz. Das reicht Ihnen noch nicht? Dann

basteln Sie sich einen eigenen Helden! Per Editor stecken Sie Figuren nach dem Lego-Baukasten-Prinzip zusammen. Ihren Basteltrieb befriedigen Sie darüber hinaus beim Fahrzeugbau. Imperiale Kampfläufer, X-Wing und so weiter lassen sich nach Fertigstellung frei durch die Levels steuern. Zum Beispiel beim Angriff auf den Todesstern oder bei der Verteidigung des Eisplaneten Hoth. Weil ständiges Geballer und Lichtschwert-Geschwinde irgendwann öde wirken, spendieren die Entwickler erneut diverse Puzzles. Glücklicherweise hat man auch wieder an einen coolen Koop-Modus gedacht. So muss Krieg der Sterne aussehen! Ahmet Isciturk

Info: www.lucasarts.com

Lego Star Wars 2

GENRE	Action
HERSTELLER	Travellers Tales/Lucas Arts
FERTIG ZU	80%
ERSCHEINT	14. September 2006
VERGLEICHBAR	Lego Star Wars 1

AHMET ISCITURK



Lego ist für mich ein heikles Thema. Alte Kinder spielten damals mit Lego, aber wir hatten dafür kein Geld und deshalb hatte ich als Kind nur so Klötze aus einem türkischen Import/Export-Laden. Aus Frust habe ich diese immer den reichen Kindern an den Kopf geworfen und ihnen noch aus Protest die Pausenbrote weggenommen. Ich war halt schon immer Avantgardist für eine bessere Weltordnung! Wo war ich? Ach ja! *Lego Star Wars 2* wird super! Die Bilder auf dieser Seite und der Trailer auf der DVD sind der Beweis!



Unser Held setzt sich gegen feindliche Monster zur Wehr.

Wie kann man Bücher in diesen Dimensionen beschaffen? Wir haben es herausgefunden.

Für Hackordnung sorgen!

Jagen und Sammeln in vier Dimensionen. LOKI IM BANNKREIS DER GÖTTER würfelt geschickt vier Mythen zusammen.

Cyanide, die Macher von *Rapport Manager*, arbeiten an einem Action-Rollenspiel? Können die so etwas überhaupt oder überschätzen sich die Pariser dabei doch ein wenig? Wir sagen Ihnen mal was: Vielleicht ist das ja genau der Grund, warum ihr aktuelles Projekt *Loki: Im Bannkreis der Götter* richtig gut ausfallen könnte. Die Entwickler haben die Möglichkeit objektiv und ohne Scheuklappen ans Werk zu gehen. Wer schon an 100 Action-Rollenspielen gearbeitet hat, sieht vielleicht den Wald vor lauter Bäumen nicht mehr. Aber das ist nur unsere Meinung. Ob das klappt, steht

auf einem anderen Blatt. In *Loki* geht es wahrhaft göttlich zur Sache. Zu Beginn beauftragt der nordische Gott Loki Sie, Göttervater Odin zu suchen. Der ist nämlich verschollen. Hat Achilles die Finger im Spiel oder ist Anubis in die Sache verstrickt? Moment mal! Was haben die überhaupt in der nordischen Mythologie zu suchen? Ganz einfach: Nichts. Doch in *Loki* haben Sie es nicht nur mit Ikea-Heiligen zu tun, denn Cyanide werfen gleich vier Mythologien in den Mixer. So reisen Sie durch die Sagenwelten der Griechen, Ägypter, Azteken und Skandinavier. Spielerisch orientiert sich *Loki* an *Diablo*, wie die Macher betonen. Der Jagd- und Sammeltrieb steht klar im Vordergrund und wird durch eine große Zahl Feinde und

Gegenstände befriedigt. Mehr als tausend Gegenstände und rund 200 so genannter „Unique-Items“ sollen im Spiel versteckt sein. Über hundert Gegnertypen gilt es zu vermöbeln und auszunehmen. Bis zu 20 Feinde gleichzeitig betteln auf dem Bildschirm um eine Abreibung. Geplättete Gegner hinterlassen mehr oder weniger wertvollen Krempel. Ja, Pixelleichen zu plündern, finden wir schon seit *Diablo* ganz fantastisch. Rüstungen, Waffen und Gegenstände sind aber auch ohne Blutvergießen in Shops erhältlich, entsprechend des Kleingeld vorausgesetzt.

VIER GEWINNEN

Loki-Spielern stehen vier Helden zur Wahl, die über ganz charakteristische Eigenschaften verfügen. Da wäre zum

Beispiel der nordische Krieger, der sich vor allem auf seine Muskeln und blanken Stahl verlässt. Ein ägyptischer Zauberer haut Gegnern lieber Zaubersprüche um die Ohren. Die aztekische Schönheit ist zierlich, schnell, aber auch verwundbarer. Doch als Begleiter hat sie einen reißenden Puma, der ihre Belange vertritt. Die griechische Kämpferin ist so etwas wie die goldene Mitte und geht mit Schwert und Magie gleichermaßen gut um. 200 Zaubersprüche und Talente haben die gottesfürchtigen Weltenretter in petto, um sich gegen die feindlichen Horden zur Wehr zu setzen. Jedem der vier Helden spendierten die Macher überdies eine eigene Hintergrund-Story. Um die komplette Geschichte zu verstehen, spielen Sie *Loki* nach



Die Szene wirft Fragen auf. Darf Mann gegen Frau zurückschlagen?



Mit der dickten Streitaxt fügen Sie den Feinden enormen Schaden zu.



Nur zwei Gegner stellen noch kein Problem dar. Doch manchmal beharken bis zu zwanzig Schergen gleichzeitig Ihr Aller Ego.

dem Willen der Entwickler also mehrmals – so soll das Spiel einen hohen Wiederspielwert bieten. Wenn das mal gut geht.

AUS ERFAHRUNG GUT!

Kein Rollenspiel ohne Charakter-Entwicklung. Deshalb verdienen Sie sich beim Metzeln Erfahrungspunkte, mit denen Sie neue Fähigkeiten erwerben oder alte verbessern. Besonders die Zaubersprüche haben es uns angetan, weil wir rüddige Grafik-Fetischisten sind! Die lassen teilweise den gesamten Bildschirm erzittern, tauchen die Umgebung in einer Feuerwerk aus Lichtern und Effekten. So sorgen zum Beispiel gigantische Feuerbälle für ein realistisches Hitzeflimmern. Apropos gigantisch: Bossgegner gibt es in allen Größen und Formen und diese sind natürlich weitaus schwieriger zu bezwingen als die Normalo-Horden, die Ihnen sonst ins Messer laufen. In diesen Schlüsselszenen soll

auch die Umwelt eine wichtige Rolle spielen – wenn man zum Beispiel Teile der Umgebung zerstört, um dem übermächtigen Feind zu schaden. Einigen Spielern geht vermutlich die Levelgestaltung gegen den Strich: Die soll genau wie in *Diablo* zufallsgeneriert sein. Auf diese Weise generierte Spielumgebungen wirken ja häufig lieblos und steril. Sich über solche ungelegten Eier den Kopf zu zerbrechen, ist allerdings noch zu früh. Erst das fertige Spiel wird zeigen, wie gut oder schlecht das die Entwickler lösen. Die bisher gezeigten Abschnitte kommen jedenfalls ordentlich rüber.

GRUPPENZWANG

Interessant klingen bereits jetzt Cyanides Pläne für den Mehrspieler-Modus. Da sollen sich nämlich bis zu vier Spieler gleichzeitig durch die Gegend hacken. Entweder kooperativ oder gegeneinander in einer Art Arena, in der sogar Zweigegen-zwei-Schlachten mög-

lich sind. Zitat unseres Chefs: „Im Spieler-gegen-Spieler-Kampf zieh ich euch Maden die Hosen aus! Dann muss ich untenrum nicht mehr nackt herumlaufen!“ Dem haben wir absolut nichts mehr hinzuzufügen.

Ahmet Isciturk

Info: www.loki-game.de

Loki

GENRE	Action-Rollenspiel
HERSTELLER	Cyanide Studio/Crimson Cow
FERTIG ZU	80%
ERSCHEINT	4. Quartal 2006
VERGLEICHBAR	Sacred, Titan Quest

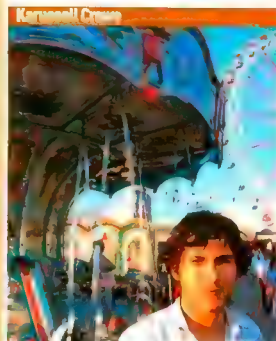
AHMET ISCITURK



Ich bin ja besonders auf den Mehrspieler-Modus gespannt, wo bis zu vier Spieler kooperativ oder gegeneinander durch die Gegend ziehen dürfen. Meinen Mitstreitern Gegenstände vor der Nase wegrutschappen, finde ich schon seit *Gauntlet* sexuell erregend. *Loki* erfindet das Genre zwar nicht neu, aber was man bisher zu sehen bekam, war wirklich schön. Rasante Action mit Rollenspiel-Elementen, eine interessante Hintergrundgeschichte und schicke Grafik. Vor allem die verschiedenen Zaubereffekte optisch rein!

Oh, mein Gott!

Andere Religionen, andere Götter. Wir stellen drei unbekannte Heilbringer vor.



Der Gott der Schausteller ist sehr beliebt. Ihm zu Ehren veranstaltet man jedes Jahr einen Riesenrummel, der auch als Oktoberfest bekannt ist. Darauf basiert der Film *Jagd auf Roter Oktoberfest*. Kein Quatsch!

Pa-Seidon



Dieser Gott beschützt seit Jahrtausenden die Hinterbacken seiner Anhänger. Laut antiker Schriften konnte er Wein in Arschwasser und Gold in Klopapier verwandeln. Die PC ACTION war geboren!

Der Wiedergutmacher



Der Wiedergutmacher-Gott bügelt Schnitzer seiner Schäfchen aus. Damit zum Beispiel die Russen ihre Tschernobyl-Vergangenheit besser aufbereiten können, baute er eine Wiederaufbereitungs-Anlage (im Bild).



Am 1. Juli beginnt die 93. Tour de France. Rechtzeitig zum Mammut-Rennen geht auch der **Radsport Manager Pro 2006** an den Start.

Das neue Werk von Cyanide könnte sich als echte Überraschung erweisen. Im positiven Sinne. Noch nie war der grafische Sprung der jährlich erscheinenden Radsport-Serie so groß. Mit polierter Optik, sauberen Animationen und Details, wie hinterherlaufenden Fans, präsentiert sich der **Radsport Manager Pro 2006** in

absoluter Topform. Das erkennen Sie auch auf den wirklich brandaktuellen Screenshots. Am bewährten Spielprinzip hat sich wenig geändert, außer dass den Fitness- und Trainings-Systemen eine kleine Schönheitsoperation spendiert wurde. Wer will, kann sich als Teammanager der Presse stellen und Interviews geben. Auch schön: Es gibt wesentlich mehr Zufallsergebnisse, was den Spielverlauf gegenüber den Vorgängern um einiges abwechslungsreicher macht.

ABFAHRT!

Sie sollen in den Genuss von satten 50 Original-Teams samt Namen kommen. So dürfen Sie beispielsweise als Rennprofi Jan Ulrich oder Erik Zabel in die Pedale treten. Natürlich sind auch sämtliche Etappen der echten Tour de France entnommen und sogar Brücken und Tunnel sind laut Aussagen der Entwickler authentisch. Die Zieleinläufe wirken auf jeden Fall spektakulärer als bei den Vorgängern.

Ralph Wollner

Info: www.ram-pro.de



Radsport Manager Pro 2006

GENRE	Sportmanager
HERSTELLER	Cyanide/Crimson Cow
FERTIG ZU	95%
ERSCHEINT	19. Juni 2006
VERGLEICHBAR	Radsport Manager Pro 2005



RALPH WOLLNER

Was lange währt, wird endlich gut. Mit dem neuen Teil macht die **Radsport Manager**-Serie einen gewaltigen Satz nach vorn und dürfte somit nicht nur das Interesse der Radsport-Fans wecken. Allein die Grafik ist um Längen besser als früher. Wenn Sie im Juli das Tour-de-France-Fieber erwischt, wissen Sie, was Sie zu tun haben: Radeln Sie in den nächsten Spielorten und schauen Sie sich das neue Teil von Cyanide mal genauer an. Das sollte sich lohnen. Wer nicht überzeugt ist, wartet auf unseren Test

Darauf fährst du ab!

Was verbinden Sie mit Juli? Die perfekte Welle? Eine gelbe Zeit? Oder gar den Unabhängigkeitstag? Na dann blättern Sie mal schnell weiter! Radsport-Fans freuen sich aus einem ganz anderen Grund auf den Sommermonat – wegen der Tour de France. Crimson Cow und PC ACTION staffieren Sie optimal für das Ereignis aus. Wenn Sie einen unserer leckeren Preise einheimsen wollen, beantworten Sie einfach unsere gewohnt schwere Preisfrage und schon sind Sie dabei! Viel Glück und viel Segen auf all Ihren Wegen!

Ihr PC ACTION-Team

10x RADSPORT MANAGER PRO 2006

Frisch eingeschwitzt und nagelemt! Direkt per Post zu Ihnen nach Hause. Genau das Richtige zur Tour de France!



10x T-SHIRT

Super schickes Bekleidungsstück aus atmungsaktiven Naturfasern und feinem Radsport Manager-Logo.



(Abbildung ähnlich)

1x RENNRAD

Klasse Drahtesel für Wind und Wetter. Hält fit und braucht keinen Sprit. Mit diesem Teil kommen Sie gewiss gut an!

10x RADSPORT-KAPPE

Sportliche Kopfbedeckung mit exklusivem Aufnäher. Ganz edel in schwarz gehalten und sehr robust.



DAS MUSST DU WISSEN!

Wer am Gewinnspiel teilnehmen möchte, muss das Spiel mindestens einmal gespielt haben. Die Teilnahme ist kostenlos. Die Gewinner werden am 1. Juli 2006 ermittelt. Die Gewinner werden per Post informiert. Die Teilnahme ist bis zum 30. Juni 2006 möglich.

Der ultimative
Kick für DVD-Fans!



**Mit
Begleit-DVD
im Heft**

**44 TRAILER
DER TOP-DVDs**

DER HERR DER RINGE,
MATRIX, DAS FÜNFTE
ELEMENT, TITANIC,
STIRB LANGSAM,
TOY STORY u.v.m.

+

**KOMPLETTER
SPIELFILM**

**DAS VIerte
PROTOKOLL**
AGENTEN-THRILLER
MIT PIERCE
ROSAN

AUCH ONLINE ERHÄLTLICH:
WWW.WIDESCREEN-ONLINE.DE/SHOP

JETZT NEU TAGESAKTUELLE KINO- UND DVD-NEWS UNTER
WWW.WIDESCREEN-ONLINE.DE



Auf die Technik kommt es an!

Kiffer nennt man auch Dampfmaschinen. Die des Fantasy-Reichs **SILVERFALL** kommen allerdings ohne bewusst-seinserweiternde Stoffe aus. Niemand entzieht sich dem technischen Fortschritt! Nicht mal Fantasiewelten, in denen die Magie herrscht. Als gewitzte Goblins eine bahnbrechende Entdeckung machen, krepelt dies das Land Nelwe völlig um. Sprengstoff und mechanische Bestien machen fortan die Ländereien unsicher. Die naturliebenden Elfen stellen sich dieser Entwicklung entgegen und wollen ihre Haare auch in Zukunft nicht von elektrischen Föhnen trocknen lassen. Derart unterschiedliche

Meinungen führen meist zu einem Krieg.

HEUTE GIBT'S GESCHNETZELTES Ähnlich wie in *Titan Quest* wandern Sie in *Silverfall* durch eine hübsche 3D-Landschaft und knüppeln alles nieder, was Ihnen über den Weg läuft. Allerdings nicht allein: Aus acht wanderwilligen Kerlen wählen Sie zwei aus, die Sie fortan begleiten. Die Typen besitzen eigene Persönlichkeiten und gehen auch gern eine Beziehung (hört, hört!) mit Ihnen ein. Gespräche sind also an der Tagesordnung – so kommen Sie an neue Missionen. In denen wählen Sie zwischen Natur und Technik. Dadurch bestimmen

Sie, wie sich Ihre Heimatstadt *Silverfall* entwickelt. Schlagen Sie den Weg der Technik ein, steigt Rauch aus Schornsteinen empor, während die Natur große Bäume sprießen lässt. In den finsternen Höhlen treffen Sie auf besonders irrwitzige Gegner wie einen Panzer, den mehrere Goblins antreiben. Um das Stahlungetüm zu besiegen, schicken Sie die Insassen einen nach dem anderen zu ihrem Schöpfer. Eine Konturlinie verleiht den Figuren einen comichaften Charakter. Das riecht nach einem echten Geheimtipp für Freunde des ausgefallenen Humors.

Andreas Bertits

Info: www.flashpoint.de

Silverfall

GENRE	Action-Rollenspiel
HERSTELLER	Kiev Games/Flashpoint
FERTIG ZU	70%
ERSCHEINT	4. Quartal 2006
VERGLEICHBAR	<i>Titan Quest</i> , <i>Sacred</i>



ANDREAS
BERTITS

Ich bin kein entscheidungsfreudiger Mensch. Aber *Silverfall* könnte das ändern. Denn die Wirkungen meiner Wahl zwischen Natur und Technik sind spürbar. Zwar schlägt in dem Werk das Herz eines Action-Rollenspiels, trotzdem kommt durch die Begleiter auch eine taktische Komponente ins Spiel, die an Klassiker wie *Baldur's Gate 2* erinnert. Was uns in der Redaktion präsentiert wurde, hat mir das Wasser im Mund zusammenlaufen lassen und damit meine ich ausnahmsweise nicht die nette französische Projekt-Managerin.

„TÄTOWIERUNGEN UND KRALLEN SIND COOL!“



Jehanne Rousseau ist Projekt-Managerin des Action-Rollenspiels *Silverfall*.

Bei einem Besuch in der Redaktion befragten wir Projekt-Managerin Jehanne Rousseau zu *Silverfall*.

PC ACTION Es gibt viele verrückte Kreaturen im Spiel. Was hastest du gern für eine gehabt, die nicht dursichtig ist?
Jehanne Rousseau: Ich erinnere mich an eine Diskussion mit dem Art Director und dem Konzept-Designer. Da hieß es: keine Tentakel. Ich war wirklich enttäuscht, da wir einige nette und grausige Kreaturen mit Tentakeln hätten einbauen können.

PC ACTION Ja, wir hätten da auch Ideen. Doch zur nächsten Frage. Bist du ein Technik-Typ oder stehst du mehr auf Natur – im Spiel?
Jehanne Rousseau: Ich mag dieses wilde und tierische Gefühl der Natur-Seite. Tätowierungen und Krallen sind cool. Aber ich denke, ich würde die Techno-Seite wählen, da diese neue und lustige Dinge erlaubt. Habt ihr die Kreaturen der Necroraiders gesehen? Die Kerle sind verrückt.

PC ACTION Apropos verrückt. In *Silverfall* gibt es unter anderem Goblins mit Flammenwerfern. Stehst du auf kleine grüne Mannchen mit Kanonen?
Jehanne Rousseau: Ich denke, ich bevorzuge sogar kleine Macho-Goblin-Frauen mit Kanonen. Goblins sind meine Lieblingsrasse im Spiel. Meiner Meinung nach sind sie die perfekte Mischung aus schwarzem Humor und Kampfkraft.

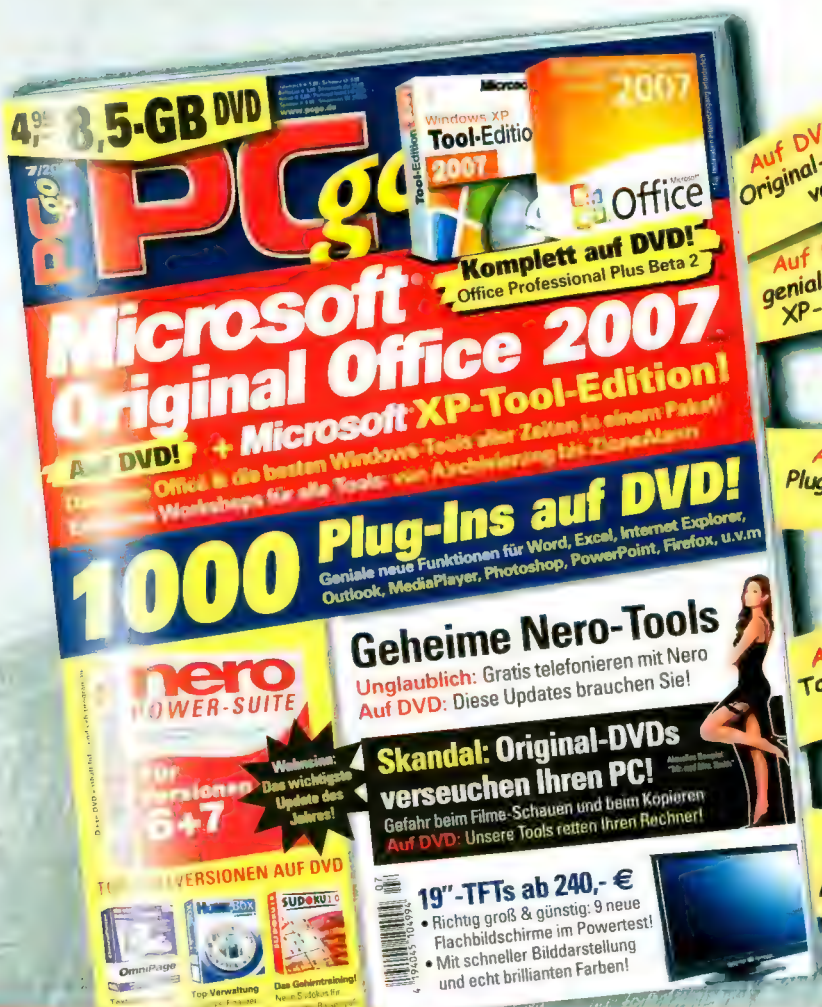
Klartext statt Fach-Chinesisch

Lesen. Verstehen. Anwenden.

PCgo – das Anwender-Magazin

Mit großem Praxisteil rund um Word, Excel, Nero & Co., Internet, Downloads, Bildbearbeitung. Und Texten, die man versteht. Inklusive DVD mit hochwertigen Original-Vollversionen.

**GARANTIERT
100%
PRAXIS**



Auf DVD: Die Office Original-Vollversion 2007 von Microsoft

Auf DVD: Das geniale Microsoft XP-Tool-Paket

Auf DVD: Profi-Plug-Ins, die wirklich nützlich sind

Auf DVD: Diese Tools machen Ihren PC wieder fit.

Auf DVD: Die Nero-PowerSuite enthält die neuesten Brenn-Updates

Direkt bestellen unter www.pcgo.de/angebot

Ab 2. Juni am Kiosk

TEST

PC ACTION: Die glorreichen Sieben

Es mag es auf den ersten Blick anders erscheinen, doch selbst PC ACTION folgt Regeln. Hier die wichtigsten für Sie zum Auswendiglernen:

1. Wir wollen Action! Immer!

Der Titel unseres Magazins ist Programm: Unsere Seiten drehen sich in erster Linie um Actionspiele. Auf solchen Titeln liegt unser Fokus, obwohl wir Ihnen selbstverständlich den kompletten Marktüberblick bieten.

2. Das Leben ist ernst genug!

Wir bewerten Spielspaß und berichten monatlich über ein Hobby, bei dem Spaß die entscheidende Rolle spielt. Deshalb wollen auch wir Ihnen Spaß bereiten: Lesespaß!

3. Ehrlichkeit schreiben wir groß!

Wegen Sachzwängen entstehen Tests und Vorschauen manchmal nicht unter Laborbedingungen. Wir sagen Ihnen serios, wann das Fall ist und aus welchem Grund.

4. Wir verlängern Ihren Spielspaß!

Es gibt mehr als nur die neuesten Spiele. Oft noch lange nach dem Verkaufsstart produzieren Hobby-Entwickler teilweise erstklassige Zusatzprogramme, Karten und Mods zu Ihren – und unseren –

Lieblingspielen. Die Besten finden Sie Monat für Monat auf unserem Begleit-Datenträger. Und das seit über zehn Jahren.

5. Sie sind uns wichtig – und Spiele!

Wir machen unseren Job schon lange und lieben ihn mehr als die Unsummen, die wir damit verdienen. Trotzdem nehmen wir uns selbst nicht zu wichtig. Unsere Leser und Spitzenspieler dagegen umso mehr. Deshalb spielen wir so lange es geht, um für Sie zu einem möglichst objektiven Urteil zu kommen.

6. Wir beißen Sie nicht!

Zumindest nicht, wenn wir schon gegessen haben. Deshalb versuchen wir jeden seriösen Leserbrief auch seriös zu beantworten – nur nicht im Heft! Auf den Leserbriefseiten kennen wir keine Gnade.

7. Ihre Meinung ist gefragt!

Wir laden Sie herzlich ein, PC ACTION mitzugestalten. Teilen Sie uns per E-Mail, Post oder auf www.pcaction.de Ihre Meinung mit. Gute Ideen und Vorschläge setzen wir so schnell wie möglich um.



Der Titan gehört zu den mächtigsten Einheiten im Spiel. Stellen Sie sich bei diesem Gegner auf harte Kämpfe ein.

Update: Heroes of Might and Magic 5

Der Schwierigkeitsgrad von HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5 trieb selbst Profis fast in den Suizid. Zumindest bis zum Patch. RUNDEN-STRATEGIE | Das Update auf die Version 1.1 verhilft Moorhuhn-Lösungsbuchkäufern zu Spielspaß. Zumindest fast. Der Patch erweitert den Strategie-Kracher nämlich um den schmerzlichst vermissten Schwierigkeitsgrad „Leicht“. Sie erinnern sich: Die Verkaufsversion von *Heroes* war sackschwer. Wirklich leicht ist das Spiel zwar weiterhin nicht, aber weil Nival Interactive den Kritikpunkt mildert, werten wir das Spiel auf 85 Prozent auf. Da der Patch nach Redaktionsschluss unserer DVD eintrudelte, finden Sie ihn nur auf der Spiel-Webseite. Alexander Frank
Info: www.mightandmagic.com

Testphilosophie: So blickst du durch!



PC ACTION GOLD

Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.



PC ACTION PREISTIPP

Pfennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem fairen Kurs.



PC ACTION BETA-TEST

Unter anderem kommen Spiele mit Online- oder Mehrspieler-Schwerpunkt oft langsam in Schwung, weil anfangs etwa die Server nicht laufen. Wir liefern dennoch alle Informationen und ein Tendenz-Urteil zum Erstverkaufstag.

91 - 100%

81 - 90%

71 - 80%

61 - 70%

51 - 60%

41 - 50%

< 40%

HERAUSRAGEND: Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.

SEHR GUT: Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.

Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch.

Na ja, für Fans können auch Zweitlingspiele noch spannend sein ...

Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.

MANUELL: Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.

UNGENÜGEND: Gehen Sie mit Ihrem Geld tecker essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.



PC ACTION

PREIS Ca. € 4,99/Monat
TERMIN 17. Januar 1996

GENRE Action
ENTWICKLER PC ACTION
VERTRIEB Computec Media
USK-FREIGABE Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT Deutsch/Komisch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN Ja

MINDESTENS
6 Stammbesatzteile, 1 leitender Redakteur, 1 Chefredakteur, 1 Stellvertreter, 2 GByte Grips, 1 Prise Humor

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Nur hintereinander möglich, denn auf der Toilette sitzt jeder allein. Hoffentlich.

PREIS/LEISTUNG
GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MEHRSPIELER

95%
-20%
-20%
-20%
-20%

UNGENÜGEND
Krass, konkret, korrekt: Das mögen humorlose Pedanten natürlich nicht.

0%
EINZELSPIELER

Wertungssystem & Wertungskasten – da schau her!

Auf seriöse und nachvollziehbare Beurteilungen von PC-Spielen können Sie bei PC ACTION vertrauen.

Wertungen sind Philosophiefragen. Insbesondere gilt das dann, wenn emotionale Urteile gefällt werden, wie etwa über den Spärfaktor eines Spiels. Der fällt individuell unterschiedlich aus, ist nicht hundertprozentig messbar, wie etwa der Bremsweg eines Autos. Kann man ein Spiel beurteilen, indem man die Summe seiner Komponenten betrachtet und dann zusammenrechnet? Wir meinen nein. Spiele wie *Tetris*, mit miserabler Grafik, aber genialer Spielmechanik, hätten in so einem System kaum die Chance auf eine Spitzenwertung. Zudem sind einzelne Bestandteile eines Spiels je nach Genre unterschiedlich wichtig. Ein Sportspiel mit verhunzelter Steuerung ist nicht spielbar, disqualifiziert sich selbst. Bei Adventures, Ego-Shootern oder Strategiespielen ist die Steuerung dagegen ein weitestgehend standardisierter „Hygienefaktor“. Hier rückt

die Steuerung nur ins Interesse, sollte diese absolut genial sein oder gar nicht funktionieren. Gedankensprung: Was passiert, wenn Sie mit Freunden aus dem Kino kommen? Sie diskutieren über den Film. Sie reden über die stärksten Szenen und über die Dinge, die Ihnen überhaupt nicht gefallen haben. Bei Spielen ist das ebenso. Die größten und schlimmsten Momente und deren Zahl bleiben haften, sind letztlich Grundlagentexte Ihrer ganz persönlichen Spielspielwertung. PC ACTION objektiviert durch mehrere Tester pro Titel und exakte Vergleiche innerhalb eines Genres die Ergebnisse dieses Systems, verfährt ansonsten ebenso. Zudem erfahren Sie in unserem Wertungskasten exakt, welche Faktoren dafür verantwortlich sind, dass ein Spiel sein Potenzial nicht voll ausschöpft.

Das beschäftigt die PC ACTION-Redaktion in diesem Monat

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie? Hier beurteilt

jeder Redakteur des PC ACTION-Teams die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack.



CHRISTIAN BIGGE	JOACHIM HESSE	RALPH WOLLNER	ANDREAS BERTITS	ANHET ISCITÜRK	MARC BREHME	LUKASZ CISZEWSKI	HARALD FRÄNKEL	ALEXANDER FRANK
Action- & Online-spiele, Ego-Shooter	Ego-Shooter, Action-Adventures	Action-, Sport- & Reenspiele	Echtzeit- & Runden-Strategie, Rollenspiele	Actionspiele & Ego-Shooter	Adventures, Strategie, Maps & Mods	Actionspiele & Mehrspieler-Shooter	Actionspiele & Ego-Shooter	Strategie-, Action- & Rollenspiele

RISE & FALL: CIVILIZATIONS AT WAR

■ ■ ■ ■ ■ Noch verschenkt man Potenzial, Da geht mehr.	■ ■ ■ ■ ■ Als Asterix-Fan gefällt mir das irgendwie.	■ ■ ■ ■ ■ Trotz der Action-Einlagen viel zu langwierig.	■ ■ ■ ■ ■ Strategisches Potenzial den Action-Einlagen zum Trotz.	■ ■ ■ ■ ■ Killerspiele-Verbot? So was ist viel schlimmer!	■ ■ ■ ■ ■ Wären die Actionmissionen nur nicht so schwer ...	■ ■ ■ ■ ■ Spannend wie das WM-Spiel Mexiko gegen Angola.	■ ■ ■ ■ ■ Spannend! Und in China ist'n Sack Rise umgefallen.	■ ■ ■ ■ ■ Sieht gut aus und spielt sich wirklich prima!
---	---	--	---	--	--	---	---	--

HALF-LIFE: EPISODE 1

■ ■ ■ ■ ■ Solide Genialität, aber mir zu kurz.	■ ■ ■ ■ ■ Okay, aber das Episoden-Konzept missfällt mir.	■ ■ ■ ■ ■ Alyx hat der knackigsten Hintern des Genres!	■ ■ ■ ■ ■ Wenn ich Spieler mögen würde, wäre es geil.	■ ■ ■ ■ ■ Die Luft ist raus und der Episoden-Kack nervt.	■ ■ ■ ■ ■ Endlich wieder mit Alyx spielen? Gern.	■ ■ ■ ■ ■ Geil, aber das Thema reizt mich nicht mehr so.	■ ■ ■ ■ ■ Ein Half-Life ist immer für ein paar Stunden gut.	■ ■ ■ ■ ■ Alyx? Ich spiele lieber mit echten Frauen!
---	---	---	--	---	---	---	--	---

THE DA VINCI CODE: SAKRILEG

■ ■ ■ ■ ■ Besser als der Film, aber eben nicht gut.	■ ■ ■ ■ ■ Unterhaltsam, aber das Buch gefällt mir besser.	■ ■ ■ ■ ■ Nicht mein Genre, aber die Rätsel sind klasse!	■ ■ ■ ■ ■ Story geil, Spiel an sich gefällt mir nicht so.	■ ■ ■ ■ ■ Der Film hat mich schon nicht gefesselt.	■ ■ ■ ■ ■ Unglaublich! Sogar das Prügeln macht Laune.	■ ■ ■ ■ ■ Blasphemisch, aber trotzdem spannend.	■ ■ ■ ■ ■ Rätsel? Denken wir noch nie eine Stärke von mir.	■ ■ ■ ■ ■ Mir ging der Buch-Hype schon auf den Sack!
--	--	---	--	---	--	--	---	---

X-MEN 3: THE OFFICIAL GAME

■ ■ ■ ■ ■ Hallo? Wo ist denn hier bitte das Leveldesign?	■ ■ ■ ■ ■ Ich fand Spider-Man immer sympathischer.	■ ■ ■ ■ ■ Auf die Dauer zu eintönig. Ganz nett, mehr nicht.	■ ■ ■ ■ ■ Netter Film, lahmendes Spiel. So geht das ja nicht.	■ ■ ■ ■ ■ Der Film ist Vollgas nonstop. Das Spiel nicht.	■ ■ ■ ■ ■ Wenn der Film so ist, wie das Spiel: Kino ade!	■ ■ ■ ■ ■ Fand die Filmvorlage schon nicht do!.	■ ■ ■ ■ ■ Ich lass mir gern mal ein U für ein X vormachen.	■ ■ ■ ■ ■ So spannend wie Ande – und wie der Film.
---	---	--	--	---	---	--	---	---

TITAN QUEST

■ ■ ■ ■ ■ Heute gehen wir mal sammeln. Gefällt!	■ ■ ■ ■ ■ Nicht perfekt, aber ich liebe diesen Diablo-Kram.	■ ■ ■ ■ ■ Zyklopen klappen? Mein, danke, lieber mit Alyx pop...	■ ■ ■ ■ ■ Ich habe viel mehr erwartet. Enttäuschend.	■ ■ ■ ■ ■ Enthält so ziemlich alles, was ich nicht mag.	■ ■ ■ ■ ■ Ich glaube, ich müdere noch zum Rollenspieler.	■ ■ ■ ■ ■ Bitte gehen Sie weiter, hier gibt es nichts zu lesen.	■ ■ ■ ■ ■ Finde ich gut, aber natürlich rül immer noch Oblivion.	■ ■ ■ ■ ■ Macht süchtig, hat aber einige Schwächen.
--	--	--	---	--	---	--	---	--

RUSH FOR BERLIN

■ ■ ■ ■ ■ Knackig, fordernd, spannend und grundsold.	■ ■ ■ ■ ■ Hitler ist tot. Spätestens nach diesem Spiel.	■ ■ ■ ■ ■ Macht mehr Spaß als ich erwartet hatte.	■ ■ ■ ■ ■ Mit einem anderen Szenario wäre es klasse.	■ ■ ■ ■ ■ Nicht mein Genre. Aber ich mag totale Zerstörung!	■ ■ ■ ■ ■ Passt. Obwohl ich ja sonst eher gemüht bin.	■ ■ ■ ■ ■ Meine Heimatstadt ist mir in echt lieber.	■ ■ ■ ■ ■ Dafür nehme ich mir keine Zeit, ich muss Rush weg!	■ ■ ■ ■ ■ Der Zweite Weltkrieg nervt mich langsam.
---	--	--	---	--	--	--	---	---

DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY

■ ■ ■ ■ ■ Das sieht gut aus und birgt klassische Knebelkost.	■ ■ ■ ■ ■ Nette Story, aber unausgereifte Actioneinlagen.	■ ■ ■ ■ ■ Pftui! Da muss man ja auch noch nachdenken!	■ ■ ■ ■ ■ So müssen moderne Adventures sein.	■ ■ ■ ■ ■ Mensch, irgendwie war dieser Monat nie für mich.	■ ■ ■ ■ ■ Seltens so eine spannende Geschichte gespielt.	■ ■ ■ ■ ■ Ich finde Da Vinci Code interessanter.	■ ■ ■ ■ ■ Muss nicht sein. Das Leben ist mir Rätsel genug.	■ ■ ■ ■ ■ Scharfen Bräuten sieht man gern zu. Klasse!
---	--	--	---	---	---	---	---	--

DIE RÖMER

■ ■ ■ ■ ■ Nett, aber alles schon mal gespielt, oder?	■ ■ ■ ■ ■ Bei so was schlafen mir wie bei Anno die Füße ein.	■ ■ ■ ■ ■ Lange nicht so nervig wie die Genrekonzurrenz.	■ ■ ■ ■ ■ Die Spannung fehlt etwas, sonst recht gelungen.	■ ■ ■ ■ ■ Nix! Tipp: Die TV-Serie Rome ist der Hammer!	■ ■ ■ ■ ■ Ich warte auf Siedler 2: Die nächste Generation.	■ ■ ■ ■ ■ Ich stehe nun mal absolut nicht auf Italiener.	■ ■ ■ ■ ■ Wieder Strategie. Kann mich wer töten bitte?	■ ■ ■ ■ ■ Zu langsam! Macht aber Lust – aufs Schlafen.
---	---	---	--	---	---	---	---	---

Das Gastspiel des Monats

Unsere Redaktion verfügt über einen kostenlosen Kaffeeautomaten. Genau deswegen besuchen uns so viele Entwickler! Die Jungs von Funcom und Ubisoft statten unserer Irrenanstalt eine Visite ab. Aufgrund beschränkter Besuchzeiten und Redakteure blieben die Entwickler nicht so lange. Funcom-Entwickler Thomas Friedmann aber lang genug, um dem Redaktionsrussen Alexander Frank die spielbare Version von *Die Siedler 2: Die nächste Generation* vorzuführen. Warum die beiden auf dem Bild so dämlich grinsen? Das lag nicht an den Medikamenten, sondern an der Siedler-typischen Knudeltaktik der Spielfiguren. Einige Soldaten sehen dem berühmten Klempner Mario verdächtig ähnlich. Mehr Details in den Top News!



Thomas Friedmann (rechts) führt *Die Siedler 2: Die nächste Generation* vor.

Spielereferenzen

Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall Ihr Geld wert:

ACTIONSPIEL			
GTA San Andreas	Rockstar Games	08/2005	
Mafia	2K Games	09/2002	
Max Payne 2	Remedy	2/2001	
ACTION-ADVENTURE			
Splinter Cell 3: Chaos Theory	Ubisoft	05/2005	
Thief 3: Deadly Shadows	Ion Storm	07/2004	
Tomb Raider: Legend	Crytek	06/2006	
ACTION-ROLLENSPIEL			
Deus Ex	Ion Storm	08/2000	
Dungeons Siege 2	Gas Powered Games	10/2005	
Freedom Force vs The 3rd Reich	Ironluna Games	06/2005	
ADVENTURE			
Ark	Duck 13	01/2004	
Dreamfall: The Longest Journey	Funcom	08/2004	
Farpoint	Quantum Dreams	10/2001	
AUFGABENSTRATEGIE			
Anno 1503	Sunflowers	12/2002	
Darwin's Dilemma	Paradox	05/2003	
Siedler 6: Das Erbe der Könige	Blue Byte	01/2003	
ECHTZEIT-STRATEGIE			
Age of Empires 3	Ensemble Studios	07/2005	
Diablo: Schlacht um Mittelamerika	EA Games	04/2001	
Spellforce 2	Phenomenon	05/2004	
EGO-SHOOTER			
Far Cry	Crytek	09/2004	
Half-Life 2	Valve	12/2004	
Duke 4	Raven Software	12/2005	
FLUGSIMULATION			
Comanche 4	Nivagonic	01/2002	
Flight Simulator 2004	Microsoft	10/2003	
IL-2: Forgotten Battles	Ubisoft	04/2003	
MEHRSPIELER-SHOOTER			
Battlefield 2	Digital Illusions	08/2005	
Duke 4	Raven Software	12/2005	
Unreal Tournament 2004	Epic Games	05/2004	
ONLINE-ROLLENSPIEL			
Everquest 2	Sony Online	02/2004	
Gold Wars: Fraktionen	NC Soft	07/2004	
World of Warcraft	Blizzard	02/2005	
RENNSPIEL			
OTM Race Driver 3	Codemasters	04/2006	
GT Legends	Simon	11/2001	
Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts	01/2006	
ROLLENSPIEL			
Star Wars: Galaxies	Lucas Arts	10/2003	
Trinity: The Darkening	Blizzard	07/2004	
Vampire: Bloodlines	Trion Games	02/2001	
RUNDENBASIERENDE STRATEGIE			
Civilization 4	Frans	01/2005	
Rome: Total War	Activision	11/2004	
Heroes of Might & Magic 5	Nival Interactive	07/2006	
SONSTIGE SIMULATIONEN			
Sid Meier's Rattles	Frans	02/2005	
Die Sims 2	Maxis	10/2004	
The Movies	LucasArts	01/2006	
SPORTMANAGER			
Anstalt 4 Edition 03/04	Ascaron	12/2003	
Fußball Manager 2005	Electronic Arts	11/2004	
Heimspiel 2006	Greencore	07/2006	
SPORTSPIEL			
NBA Live 2006	EA Canada	11/2005	
NHL 06	EA Sports	12/2005	
Pro Evolution Soccer 5	Konami	07/2005	
TAKTIS-SHOOTER			
Ghost Recon: Advanced Warfighter	Brown	07/2005	
Rainbow Six: Raven Shield	Red Storm	11/2001	
SWAT 4	Realtime Games	05/2005	
WIRTSCHAFTSSIMULATION			
Die Sims 2	Maxis	10/2004	
Port Royale 2	Ascaron	07/2005	
Railroad Tycoon 3	Pop Top Software	01/2001	

Mit der Schwerkraft-Kanone drehen Sie die Antlions auf den Rücken – den Rest erledigt Alyx.

»Ein volgeschissenes
Helltuch nennt man auch
Kicker-Laken.«

»Wenn Sie nicht
sofort mit mir ins Bewe-
steigen, bringe ich Sie
um, Herr Wollner!«

ALYX
TRAILER

Hey, hier kommt Alyx!

Die Fort-
setzung des
Über-Shoo-
ters HALF-LIFE 2
kommt im Häp-
chen-Format. Den An-
fang macht EPISODE ONE.

Eines hat man bei Valve zwi-
schen Half-Life und Half-Life 2
gelernt: Dass es nur bedingt
Freude macht, ein halbes
Jahrzehnt von der Bildfläche
zu verschwinden, weil die
Entwicklung neuer Spiele-
Großprojekte ewig dauert.
Basierend auf der Technik von
Half-Life 2 gibt es deshalb drei
Fortsetzungs-Episoden, die
direkt an der bekannten Story
anknüpfen. Episoden, die
aber gleichzeitig eigenständi-
ge Spiele sind und ohne das
Hauptprogramm laufen. Bei

der jetzt veröffentlichten
Episode One erwarten
Sie knapp sechs Stunden
Spieldauer für knapp 20
Euro – das ist nicht billig,
aber wer wissen will, wie
Half-Life 2 weitergeht, kommt
nicht drum herum. Obwohl es
an neuen Waffen und Vehikeln
mangelt, sorgt der Verlänge-
rungs-Happen für Spaß, Mo-
tivation und reißt aufregende
Situationsstränge straff an-
einander. Dennoch erreicht das
Add-On nicht die Klasse des
Hauptprogramms.

MIT VEREINTEN
SCHWERKRÄFTEN

Was Half-Life 2 auszeichnet,
bringt *Episode One* vereinfacht
gesagt lediglich gut an den
Spieler. Kramen wir doch mal
die alte zerknitterte Checkliste
heraus: „Kreativer Einsatz der
Spielwelt-Physik?“ Zu Spiel-
beginn ist die Gravity Gun Ihre
einzige Waffe, mit der Sie die
Umwelt nach Strich und Faden
manipulieren. Auch im weite-



PC ACTION-Testlogbuch Half-Life 2: Episode One

Kurz aber oho, genau wie ... ach lassen wir das. Mit Freuden haben wir *Episode One* für Sie durchgespielt.

RALPH WOLLNER



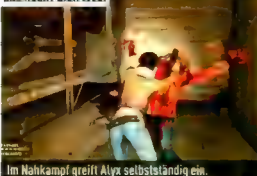
DONNERSTAG, 01.06.2006 8:00 Uhr

Heute ist ein ganz besonderer Tag, denn heute erscheint *Episode One*. Deshalb bin ich auch früher als gewohnt in der Arbeit. Mit Schrecken stelle ich fest, dass die Post erst um zehn Uhr kommt und ich sitze zwei Stunden angespannt vor dem PC. „Blödsinn“, denke ich mir, schließlich kann ich *Episode One* auch über Steam herunterladen. Wegen der Zeitverschiebung ist die *Half-Life 2*-Fortsetzung ja schon draußen. Der Download ist genau in dem Moment fertig, als mir die knusprige hausgemachte Postbotin die Verkaufsversion auf den Tisch knallt. Danke!

DONNERSTAG, 01.06.2006 12:00 Uhr

Nach zweistündigem Dauerspielen bin ich ein wenig enttäuscht. Ich renne in einer Tour durch das Innere der Zitadelle und habe keine andere Waffe als den bekannten Schwerekraftmanipulator. Außerdem reichen die Innenlevels bei weitem nicht an die grafische Qualität der HL2-Außenareale heran. Na ja, bin mal gespannt wie es weitergeht.

DAS ROCKT DICH WEG!



DONNERSTAG, 01.06.2006 13:00 Uhr

Verdammt! Endlich habe ich die Zitadelle hinter mir gelassen und ballere mich durch das verfallene City 17, als mich Jo Hesse zu sich ruft und mich mit einem stundenlangen Meeting fesselt (Anm. der Chefred.: Dich sollte man mal nackt auf die Bahngleise fesseln!). Ich denke dabei nur an Alyx Vance und verpasse völlig, dass Herr Hesse mit sofortiger Wirkung das Redaktionsruder übernommen hat. Mir doch total egal, ich will nur weiterspielen.

DONNERSTAG, 01.06.2006 15:30 Uhr

Endlich! Ich schlupfe wieder in Gordons Haut und schieße mich durch die Straßen der Stadt. Jetzt macht mir *Episode One* richtig Spaß und das vertraute *Half-Life 2*-Gefühl überwallt mich erneut. Umso erstaunter bin ich, als das Spiel nach weiteren zwei Stunden abrupt endet und mich mit verdutztem Gesichtsausdruck zurücklässt. Ein spannendes Finale hätte ich mir ja schon gewünscht. Der Endkampf am Bahnhof hat mich ehrlich gesagt befriedigt.

DAS TOTZ DICH AN!



ren Verlauf brauchen Sie das gute Schwerekraft-Stück immer wieder. In *Episode One* bekommen Sie allerdings nach knapp einer halben Stunde Spielzeit die Aufrüstung für die von Experimentierfreudigen hoch geschätzte Wumme und können frühzeitig die Feinde durch die Gegend schleudern. Das macht Spaß, *Half-Life 2*-Veteranen haben sich an dieser Stelle aber schon satt gespielt. Nächster Punkt „Gelliges Beisammensein mit lebensecht wirkenden Charakteren?“ Alyx Vance bekam mehr Animationen und Gesichtsdetails spendiert, weicht im Laufe der Episode nur selten von Ihrer Seite und sorgt für neue Teamwork-Spielelemente. Außerdem hat sie nach wie vor das knackigste Hinterteil des Genres. Fein! [Anm. der Chefred.: Und was ist mit Mona Sax aus *Max Payne 2*, du Pfeife?] Punkt 3: „Einnehmende Atmosphäre durch Top-Technik?“ Die *Source*-Engine

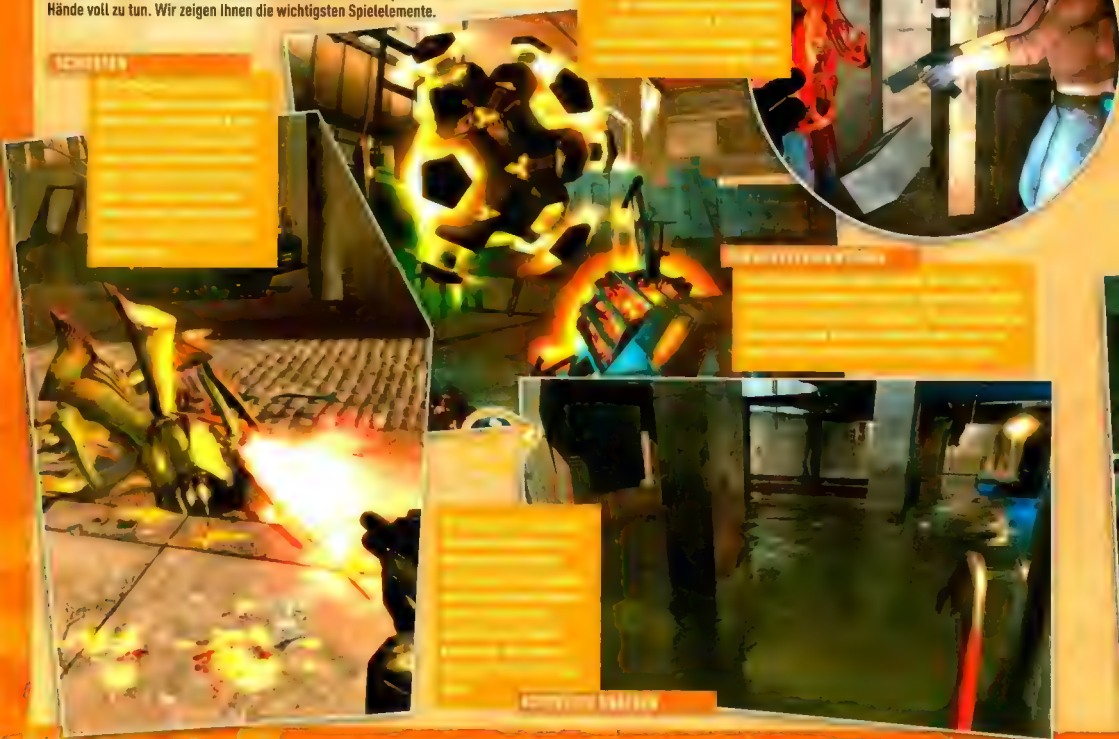
kann sich immer noch sehen lassen und ist inzwischen mit High-Dynamic-Range-Rendern am Start. Falls Sie es noch nicht wussten: HDR-Rendern simuliert quasi, wie sich das Betrachterauge an wechselnde Lichtverhältnisse anpasst. Der Kampf gegen ein Combine-Raumschiff zum Beispiel demonstriert eindrucksvoll die ganze Grafikkraft: Die Salven tragen allmählich ein ganzes Dachgeschoss Balken für Balken ab, die Lichtverhältnisse ändern sich dabei dynamisch.

HIER SPIELT DIE MUSIK

Hervorragende Soundeffekte und sparsam eingesetzte, aber umso effektiver wirkende Musikeinlagen runden die Stimmung ab. Dem sorgfältig Spannung verbreitenden Leveldesign merkt man an, dass „Hier kocht der Chef“-mäßig das *Half-Life 2*-Personal Hand anlegt und die Episoden-Erweiterung nicht an Dritte delegierte. Dennoch läuft die Pro-

So spielt sich Half-Life 2: Episode One

Obwohl Sie Alyx nicht an die Wäsche dürfen, haben Sie in *Episode One* alle Hände voll zu tun. Wir zeigen Ihnen die wichtigsten Spielelemente.



grammiertruppe nicht zu der Form auf, die wir vom Hauptprogramm gewöhnt sind. Im ganzen Abenteuer kommen Sie nicht ein einziges Mal in den Genuss, sich hinter ein Steuer zu klemmen. Außerdem wirken manche Missionen künstlich gestreckt. Als Beispiel nehmen wir die Antlion-Nester: Aus bestimmten Löchern im Boden kommen unentwegt die quirligen Plagegeister gekrochen – der Nachschub reißt nicht ab. Schlaue Köpfe kommen schnell auf die Idee, mittels Gravity-Gun ein Autowrack auf die Mulden zu schieben und so den Strom abreißen zu lassen. Uff, Problem gelöst. Denkste! Nur eine Wegbiegung weiter entdecken Sie weitere zehn Nester, die dazugehörigen Karosserieüberreste liegen verteilt in der Gegend. Hmm, in Ordnung – dann halt noch mal von vorn, hat ja schließlich Spaß gemacht den Viechern den Weg zu versperren. Doch spätestens nach der dritten

Begegnung gerät der Gag zum Rohrkrepiere. An diesem Beispiel erkennt man aber auch einen neuen Schwerpunkt des Spiels. Der Rätselanteil ist im Add-on wesentlich höher. Außerdem beschränken sich die Kopfnüsse nicht nur auf findige Physikspielereien, sondern stellen Ihren Grips in mannigfaltiger Art und Weise auf die Probe. So sollen Sie versteckte Schalter finden, Objekte in die richtige Reihenfolge bringen oder Feinde mit Täuschungsmanöver überlisten. Und ganz im Ernst: Man braucht vielleicht kein Abitur, um die Aufgaben zu lösen, an manchen Stellen stehen aber selbst rätselerprobte Spieler wie der Ochs vorm Berg. In einem Level befinden Sie sich beispielsweise in einem überfluteten Keller, ein defekter Sicherungskasten setzt die Suppe unter Strom und jede Berührung endet für Gordon tödlich. Mit Hilfe eines leeren Fasses können Sie ein Gerüst-

teil an die Oberfläche holen und gemütlich aus dem Raum spazieren. Wenn Sie aber beim Betreten des Raums das Fass übersehen, ist es gut möglich, dass Sie ewig und drei Tage versuchen mit Sprüngen und Balanciereinlagen aus dem Raum zu kommen und dabei immer wieder im geladenen Nass krepieren. Kein Wunder, wenn wenig belastbare Spieler entnervt das Handtuch werfen. Doch PC ACTION-Redakteure haben eben Nerven aus Stahl.

DIE GRÖSSE ENTTAUSCHUNG

Sie glauben vielleicht, *Episode One* löst die zahlreichen Story-Rätsel von *Half-Life 2*? Irrtum! Zwar erfahren wir zu Beginn, wie Gordon und Alyx die Explosion in der Zitadelle von City 17 überleben, aber dann hagelt es bloß Andeutungen. Wie es in anderen Teilen der Welt aussieht, sehen wir nicht vor der nächsten Episode. Sehr enttäuschend. Die erste Erweiterung dreht

sich ganz um die überstürzte Abreise aus City 17: Die geheimnisvollen Drahtzieher des Combine-Regimes ordneten die totale Zerstörung an. Um überhaupt eine Fluchtchance zu erhaschen, verzögern Alyx und Gordon die eingeleitete Explosion des Reaktorkerns – und betreten dafür erneut die Überreste der Zitadelle. Bei den ersten beiden von insgesamt fünf Kapiteln geht *Episode One* den üblichen Shooter-Klischees noch etwas aus dem Weg. Ohne konventionelle Knarren, nur mit einer aufgemotzten Version der Gravity Gun gewappnet, ist man primär beschäftigt, den Weg frei zu räumen und Mini-Puzzles zu knacken. Immer wieder lockern gekriptete Sequenzen die Erforschung auf. Alyx ist redseliger und humorvoller denn je. In dunklen Levels kann Sie es sich zum Beispiel nicht verkneifen, Herrn Freeman mit einem „Buh“ zu erschrecken.



»Beim Laden der PC-ACTION wird Lachen ausgelöst. Absolut.«

Rechts sehen Sie die neu hinzugekommene Gegnerspezies Zombine, eine Mischung aus Zombi und Combine.



»Ist eine Mischung.«

Überall in den Arealen finden Sie die Überreste der ehemaligen Stadtbewohner von City 17.

Die halbvollgepackte Packung

Sammler freuen sich über schicke Verpackungen und prunkvolle Ausstattungen. Die gibt es bei *Episode One* mal wieder nicht.

Warum tut Electronic Arts uns das an? Für die spartanische *Half-Life 2*-Verkaufsversion hagelte es Kritik. Doch der Spieleigant lässt sich nicht umstimmen: Von außen sieht die Schachtel von *Episode One* fesch aus, doch innen fehlt das Handbuch. Zudem mussten die Käufer das Spiel erneut über das Internet registrieren lassen. Nur Nutzer der Add-ons zu *Battlefield 2* haben es schlechter, dort liegt in der ansonsten leeren Hülle nur ein Freischalt-Code. Wo soll das hin führen? Wahrscheinlich verzichtet EA irgendwann gänzlich auf Verpackungen und schickt uns die Codes per E-Mail zu. Na ja – die kann man sich ja ausdrucken und im Regal fein archivieren.

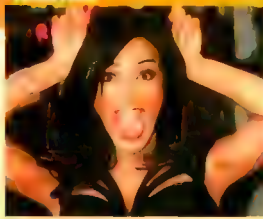


Starke Frauen

Alyx ist eine absolute Granate. Sie ist schlau und sieht gut aus. Unglaublich, aber so etwas gibt es auch in der Realität!



Ein echtes Brett von Frau! Sie liebt Männer mehr als Präsident Bush Saddam Hussein, ernährt sich ausschließlich von Blumen und ist schlauer als Einstein und Ralph Siegel zusammen. Alice, wir lieben dich!



Busenfreundin von Frau Schwarzer und Ex-Muse diverser hochgeistiger Existenzen. Hat so große Augen und kann doch kaum ihre eigene Fülle sehen. Gottes Geschenk an die Männerwelt! Hauptsache, Sie hält den Rand.



Die beste Frau der Welt. Mit Playmobilfrisur und unvergleichlichem Doss-Charme wickelt sie die Männerwelt um den kleinen Finger. Wir bewundern Angie – demnachst auch auf dem Playboy-Poster?

Außerdem reißt Sie über die Optik der Zombies gern mal einen derben Witz. Da fällt Gordon Freemans traditionelle Verschwiegenheit natürlich umso mehr auf – der *Half-Life*-Held ist nach wie vor nie zu hören oder von außen zu sehen. Immer wieder stolpert man über mysteriöse Botschaften und Geschehnisse, die kleine Mosaiksteinchen zu dem Gesamthandlungs-Puzzle beitragen. Das macht die Sache dankenswerterweise spannender.

BITTE MIT SCHUSS!

Viel Atmosphäre, wenig Blei – da juckt es einem nach der ersten Stunde langsam nervös im Zeigefinger. Aber keine Sorge, im Anschluss an die Zitadellen-Ouvertüre geht es an mehreren Schauplätzen in City 17 herzhafter zur Sache. Aber sind wir doch mal ehrlich: Einer der schönsten Momente des Hauptprogramms war doch der Augenblick, als Sie

die Bahnhofstür öffnen und das erste Mal die fantastische Stadtsilhouette auf die Netzhaut gebraten bekamen. Viele Details, wie etwa mürrische Wachmänner, panische Bürger und Überwachungseinlagen, sorgten für eine dichte, düstere Stimmung. Ist es da bei einem knappen halben Dutzend Spielstunden langen Abenteuer nicht ein bisschen viel, sich fast die Hälfte der Zeit im grafisch nicht so anspruchsvollen Innenleben der Zitadelle aufzuhalten? Nun gut, nach rund zwei Stunden betreten Sie erstmals die geliebte City 17. Die Stadt wirkt heruntergekommen, alle Schutzvorrichtungen sind zusammengebrochen, die Häuser Ruinen. Monster, wie Zombies und Antlions, marodieren ungehindert in den Straßen und liefern sich Kämpfe mit den Resten der Combine-Soldatenschar – ab und zu trifft man auf die Überreste einer Rebellen-einheit. *Episode One* betreibt

dabei massives Gegner-Recycling. Richtig neu sind eigentlich nur die zombifizierten Combine-Soldaten (siehe Bild ganz oben), die manchmal mit entschärften Granaten in den fauligen Pfoten auf Sie zugestakt kommen. Die süße Alyx hat die Kerle passend „Zombines“ getauft.

SIE HALT WAS AUS

Die starke Frau an Gordons Seite ist mit zackiger künstlicher Intelligenz gesegnet und fackelt nicht lange: Alyx greift selbstständig ins Geschehen ein, schießt ohne Munitionssorgen treffsicher und warnt auch mal vor anschleichenden Gegnern. Mangels Energieanzeige ist es allerdings ein Ratespiel, wie fit die Levelabschnittsfahrt noch ist, doch sie steckt schon einiges weg. Wir meinen Treffer, Sie Ferkel. Stellenweise lässt man der Dame besser den Baller-Vortritt und konzentriert sich auf eine Unterstützer-Rolle. So markieren

Wegen der hohen KI setzen die Soldaten verschiedene Taktiken gegen Sie ein.



Vergleich



PRO + CONTRA

- Wahnsinnsgrafik
- Tolle Gegner-KI
- Intelligente Waffen
- Internet-Verbindung nötig

94
EINZELSPIELER



PRO + CONTRA

- Superspannende Story
- Faszinierende Zeitlupe
- Genialer Sound
- Gestreckte Spielphasen

88
EINZELSPIELER



PRO + CONTRA

- Schlaue und schöne Alyx
- Knifflige Rätsel
- Tolle Lichteffekte
- Bietet nichts Neues

82
EINZELSPIELER



RALPH WOLLNER

Klar, *Episode One* macht Spaß, aber gemessen an den hohen Erwartungen bin ich schon enttäuscht. Hin und wieder kam es mir so vor, als hätten die Herren von Valve mal eben den Leveleditor ausgepackt und die vom Hauptprogramm bekannten Objekte ein wenig neu verteilt, ein paar Gegner draufgepackt und zu guter Letzt das Ganze mit vielen kniffligen Rätseln abgeschmeckt. Das Ergebnis ist gut, aber der „Mein Kiefer klappt mir gleich auf den Hodensack“-Effekt bleibt bei *Episode One* aus. Aber eines darf man dabei nicht vergessen: Leute, die *Half-Life 2* nicht kennen, haut das Ding glatt um.



HEINRICH LENHARDT

Half-Life 2 hat sich seinen Heiligenschein verdient: Auch anderthalb Jahre später tut sich der Shooter-Nachwuchs schwer, dem Hängling das Wasser zu reichen. *Episode One* lässt nichts anbrennen und bescherte mir die kurzweiligsten knapp sechs Stunden dieses Spiel-Sommers. Das clevere Teamwork mit Alyx Vance sorgt für Abwechslung, obwohl Schauplätze, Gegner und Waffen arg vertraut wirken. Aber einer preiswerten Erweiterung kann ich so etwas verzeihen. Mich hat Valve mit seinem Fortsetzungsformat erfolgreich angefixt, auch wenn die sechs Monate Wartezeit auf die nächste Folge qualitativ lang ausfallen.

wir in einer finsternen Keller-ebene mit einer Taschenlampe die Monster, die Alyx unter Beschuss nehmen soll. Auch ganz witzig: Antlions mit einer Gravity-Gun-Salve auf den Rücken legen, damit die Partnerin leichteres Abknallen hat – holdladriol! Später revanchiert sich Alyx und klemmt sich an Geschütze und Scharfschützen-Gewehre, um Sie beim Kampf gegen die Feindesmassen zu unterstützen. So gutes Koop-Spielgefühl haben Sie bei einem Solo-Shooter bestimmt noch nicht erlebt.

ABGEFAHREN

Unser Heldenpärchen darf den letzten Zug aus City 17 nicht verpassen, der fahrplanmäßig ein Flüchtlingslager jenseits der Stadtgrenzen ansteuert. Auf dem Weg dorthin erleben Sie Straßenkämpfe mit sich an Häusern abseilenden Combine-Soldaten, stopfen Nester der Antlions oder kämpfen sich durch ein Hospital voller Zom-

bie-Patienten – das hat man nun vom Ärztestreik. Selbstlos eskortiert man schutzbedürftige Mitflüchtlinge, auch wenn einem dabei Wellen von Combine-Soldatentruppen auflauern. Und wenn am Ende der finale Bosskampf im Bahnhofsbereich ansteht, geht es noch gnadenloser zur Sache als bei der Sicherung des letzten Käsebrötchens beim ICE-Verpflegungsangebot. Fahrsequenzen verknüpft sich Valve in *Episode One* gänzlich. Gut, die Vehikelabschnitte von *Half-Life 2* waren manchmal arg in die Länge gezogenen und deshalb nicht jedermanns Sache, dennoch hätten ein paar rasante Sauseeinlagen für willkommene Abwechslung gesorgt. Im Mehrspieler-Bereich gibt es wenig Neues, das brave *Half-Life 2*-Deathmatch darf noch mal antreten.

QUICKIES MACHEN SPASS

Man fühlt sich hin- und hergerissen am Ende der ersten

Anhang-Episode zu *Half-Life 2*. Ein wenig zu kurz gekommen, denn die mageren Spielzeit vergeht wie im Flug. Ganz gut bedient, denn knapp 20 Euro sind für das kurze Vergnügen noch vertretbar. Etwas angemacht, denn für die nächste Episode deuten Mister Newell & Co. neue Waffen, Gegnertypen und dramatische Handlungsentwicklungen an. Aber auf alle Fälle in Einklang und Harmonie mit der Actionwelt, denn das Wiedersehen mit *Half-Life 2* macht wirklich Freude. Allerdings nur dann, wenn Sie mit Ihrer Kiste Internet-Anschluss haben: Ähnlich wie der Vorgänger besteht *Episode One* auf Registrierung bei Valves Internet-Service Steam. Das gilt auch für im Laden gekaufte Datenträger-Versionen. Da die Box-Version ohnehin eine Mogelpackung ist (siehe Kasten Seite 87), kaufen Sie lieber über Steam. Das ist unkomplizierter.

Ralph Wollner/Heinrich Lenhardt

Info: sp1.half-life2.com/de



Half-Life 2: Episode One

PREIS
TERMIN

Ca. € 20,-
1. Juni 2006

Ego-Shooter

Valve
Staan/Electronic Arts
Keine Jugendfreigabe
Englisch/Deutsch
Nein

MINIESTINS

1,2 GHz, 256 MByte RAM, 4,5 GByte HD, DirectX 7.0-Graka, Win 98, Online-Verbindung

MEHRSPIELER-OPTIONEN

Half-Life 2 Deathmatch, Deathmatch: Source, 1 Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG

ENTWICKLER

VERTRIEB

USK-FREIGABE

SPRACHE/TEXT

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN

MEHRSPIELER

SPIELSPASS-WERTUNG

KEINE NEUEN WAFFEN

ALLE OBJEKTE BEKANNT

STELLENWEISE GELÄNGT

ALYX FAST SCHON ZU STARK

KEINE NEUEN ERKENNTNISSE ZUR HINTERGRUNDGESCHICHTE

100%
- 6%
- 5%
- 3%
- 2%
- 2%

OUT

Kurz und knackig, aber wenig Neues. Für *Half-Life 2*-Fans allerdings ein Muss!

82
EINZELSPIELER

Prüfstand: Half-Life 2: Episode One

Als die neue, verbesserte Engine von HALF-LIFE 2: EPISODE ONE mit Hilfe der Physik-Engine mit High-Dynamic-Range-Bildgebung und Farbkorrektur das Spielgeschehen darstellt, ist Half-Life 2: Episode One ein Meisterwerk.



Alle Texturen besitzen eine hohe Auflösung und wirken sehr plastisch. Die neue HDR-Unterstützung sorgt für einen realistischen Überstrahlteffekt. Dank Anti-Aliasing sind alle Kanten sichtbar geglättet.



Bei der Minialogik haben die Texturen an Details und damit an Dreidimensionalität eingebüßt. Auf den Überstrahlteffekt verzichtet der Spieler und an den Texturkanten kommt es zur Treppchenbildung.

Tuning-Tipps

Um **Half-Life 2: Episode One** in 1.024x768 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- 3 GHz
- 1 GByte RAM
- GeForce 6600 GT

Mit 1,5 GHz, 256 MByte Speicher und GeForce 6600/Radeon 9600 XT sollten Sie:

- Als Auflösung 800x600 wählen
- Unter Modelldetails, Texturdetails und Shader-Detail den Wert „Niedrig“ einstellen
- Die Wasserdetails auf „Einfache Reflexionen“ reduzieren
- Mit niedrigen Schattendetails spielen
- Die Farbkorrektur ausschalten
- Die Option „High Dynamic Range“ deaktivieren („Keine“)

Mit 2,5 GHz, 512 MByte Arbeitsspeicher und GeForce 6600 GT/Radeon X800 Pro/GTO sollten Sie:

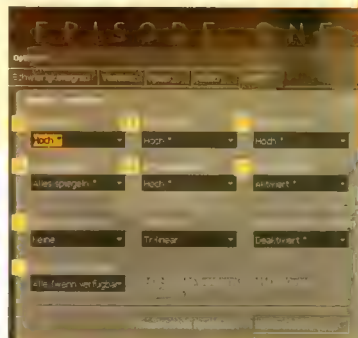
- Als Bildschirm-Auflösung 1.024x768 auswählen
- Die Modelldetails und Texturdetails auf „Mittel“ stellen
- Unter Shader-Detail „Hoch“ auswählen
- Bei Wasserdetails „Alles spiegeln“ und bei Schattendetails „Hoch“ einstellen
- Die Farbkorrektur aktivieren
- Die Option „High Dynamic Range“ einschalten („Alle“)

Mit 3,5 GHz, 1 GByte Speicher und GeForce 7800 GT/GTX oder Radeon X1800 XL/XT sollten Sie:

- Mit einer Bildschirm-Auflösung von 1.280x1.024 oder 1.600x1.200 spielen
- Unter Modelldetails, Texturdetails, Shader-Detail sowie Schattendetails „Hoch“ einstellen
- Bei Wasserdetails „Alles spiegeln“ wählen
- Die Farbkorrektur sowie das „High Dynamic Range“ aktivieren
- Den Anti-Aliasing-Modus auf „4x“ und den Filtermodus auf „Anisotropisch 8x“ stellen

Das erweiterte Grafik-Options-Menü von Half-Life 2: Episode One

- **Modelldetails:** Taktet Ihr Prozessor mit 2 Gigahertz oder weniger, sollten Sie die Modelldetails auf „Niedrig“ reduzieren.
- **Texturdetails:** Texturen mit einem geringen Detailgrad wirken unscharf. Verringern Sie die Texturdetails nur, wenn Sie mit einem schwachen 3D-Beschleuniger wie einer GeForce 6600/Radeon 9600 XT spielen.
- **Shader-Detail:** Schwächt Ihre Grafikkarte, empfehlen wir die Shader-Details auf „Niedrig“ herunterzulegen. Für „Hoch“ besitzt schon eine Mittelklassekarte wie eine GeForce 6600 GT genügend Rechenleistung.
- **Wasserdetails:** Für die Wasserdarstellung mit Spiegelungen und Lichtbrechungen benötigen Sie mindestens eine Radeon X800 Pro/GTO
- **Schattendetails:** Der Verzicht auf detaillierte Schatten bringt ein Leistungsplus von zehn Prozent – zu empfehlen bei schwachen Grafikkarten.
- **Farbkorrektur:** Nur bei Hartfeilen ausschalten, da der Leistungsgewinn bei abgeschalteter Farbkorrektur lediglich fünf Prozent beträgt.
- **Anti-Aliasing-Modus/Filtermodus:** Für die zweifache Kantenglättung sowie den vierfachen anisotropischen Texturfilter sind bereits eine GeForce 6800 GT oder Radeon X850 XT ausreichend leistungsfähig.
- **High Dynamic Range:** Den Überstrahlteffekt sollten Sie erst mit einer GeForce 6600 GT/Radeon X800 Pro/GTO oder höher aktivieren.



Leistung

GRAFIKKARTEN ► EINSTEIGER-PC

GeForce FX 5900 XT, GeForce 6400, Radeon X600 Pro/XT, X700 Pro

1.024x768 1.280x1.024 1.280x1.024 1.280x1.024

ab 1,5 GHz

ab 2 GHz oder XP 2000+

ab 2,5 GHz oder XP 2500+

ab 3 GHz oder XP 3000+

ab 3,5 GHz oder Athlon 64 3.500+

PROZESSOREN

PROZESSOREN

PROZESSOREN

PROZESSOREN

PROZESSOREN

PROZESSOREN

PROZESSOREN

PROZESSOREN

PROZESSOREN

PROZESSOREN

PROZESSOREN

AUFTEIGER-PC

GeForce 6800 GT, 6800 XT/LE, 7800 GS, Radeon X800 Pro/XT, X1800 Pro/XT

1.024x768 1.280x1.024 1.280x1.024 1.280x1.024

ab 1,5 GHz

ab 2 GHz oder XP 2000+

ab 2,5 GHz oder XP 2500+

ab 3 GHz oder XP 3000+

ab 3,5 GHz oder Athlon 64 3.500+

PROZESSOREN

PROZESSOREN

PROZESSOREN

PROZESSOREN

PROZESSOREN

PROZESSOREN

PROZESSOREN

PROZESSOREN

PROZESSOREN

PROZESSOREN

PROZESSOREN

ZOCKER-PC

GeForce 6800 GT/GS Ultra, 7800 GS, Radeon X850 XT/PE, X1800 GTD

1.024x768 1.280x1.024 1.280x1.024 1.280x1.024

ab 1,5 GHz

ab 2 GHz oder XP 2000+

ab 2,5 GHz oder XP 2500+

ab 3 GHz oder XP 3000+

ab 3,5 GHz oder Athlon 64 3.500+

PROZESSOREN

PROZESSOREN

PROZESSOREN

PROZESSOREN

PROZESSOREN

PROZESSOREN

PROZESSOREN

PROZESSOREN

PROZESSOREN

PROZESSOREN

PROZESSOREN

HIGH-END-PC

GeForce 7800 GT/GTX, 7900 GT/GTX, Radeon X1900 XL/XT, X1900 XT/XTX

1.024x768 1.280x1.024 1.280x1.024 1.280x1.024

ab 1,5 GHz

ab 2 GHz oder XP 2000+

ab 2,5 GHz oder XP 2500+

ab 3 GHz oder XP 3000+

ab 3,5 GHz oder Athlon 64 3.500+

PROZESSOREN

PROZESSOREN

PROZESSOREN

PROZESSOREN

PROZESSOREN

PROZESSOREN

PROZESSOREN

PROZESSOREN

PROZESSOREN

PROZESSOREN

PROZESSOREN

RAM

1 GByte 2 GByte

1 GByte 2 GByte

1 GByte 2 GByte

1 GByte 2 GByte

1 GByte 2 GByte

1 GByte 2 GByte

1 GByte 2 GByte

1 GByte 2 GByte

1 GByte 2 GByte

1 GByte 2 GByte

1 GByte 2 GByte

1 GByte 2 GByte

1 GByte 2 GByte

1 GByte 2 GByte

1 GByte 2 GByte

1 GByte 2 GByte

1 GByte 2 GByte

1 GByte 2 GByte

LEISTUNGSMERKMALE

Um die neue **Half-Life 2: Episode One** mit allen Details und einer Auflösung von 1.024x768 spielen zu können, ist kein Spitzenklasse-PC notwendig. Bereits ein 3-GHz-Prozessor, ein GByte Speicher und eine GeForce 6600 GT garantieren flüssiges Spielen mit 35 bis 40 Fps. Wer die Optik noch durch den Qualitätsmodus aufwerten will, benötigt allerdings mindestens eine GeForce 6800 GT oder Radeon X850 XT.



Im späteren Spielverlauf unterstützen die Nubier Kleopatra, die deren Kampfelefanten in die Schlacht gegen Rom entsendet.

»Verdammt, ich habe meinen Haustür-Rüssel verloren!«

Halbstarker Auftritt!

Bei RISE & FALL: CIVILIZATIONS AT WAR brauchen Sie Geduld. Denn Wegfindung und gezwungene Action-Einlagen sorgen für Frust.

Mit den Speeren fest in den Händen steht die römische Legion vor dem kleinen Wäldchen. Der Boden zittert und ein bedrohliches Knacken ertönt aus dem Dunkel zwischen den hohen Bäumen. Plötzlich bricht ein Baum wie ein Streichholz, dann ein zweiter. Mit ohrenbetäubendem Trompetenlärm platzen plötzlich Kriegselefanten der Nubier aus dem Gehölz, begleitet von den Schreien der Fußsoldaten.

„Was sind das für Dämonen?“ kreischen die Legionäre, halten jedoch die Stellung. Aus den hinteren Reihen lassen Bogenschützen Brandpfeile auf die Dickhäuter regnen. Doch diese zeigen sich zunächst unbeeindruckt und wirbeln mit ihren langen spitzen Stoßzähnen einen Speerträger nach dem anderen in die Luft. Die nubischen Schwertkämpfer und ihre Verbündeten, die Krieger Kleopatras, stürmen aus dem Wäldchen. Die Klinge der ägyptischen Pharaonin blitzt im Sonnenlicht. Wie ein Todesengel fegt sie höchstpersönlich durch die Reihen

der Römer. „Mein Arm!“ „Oh Gott, ich blute!“ jammern ihre Opfer. Als mit einem dumpfen Geräusch einer der Kriegselefanten – von unzähligen Brandpfeilen durchbohrt – zu Boden sackt, erreicht die Kriegerin schließlich die Bogenschützen. Dann färbt sich der sandige Boden rot – mit römischem Blut.

GEH MITTEN REIN!

Haben Sie sich schon mal gewünscht, in einen der Kämpfer in einem Strategiespiel zu schlüpfen? Dabei meinen wir nicht ihre wohlhmöglich zweifelhaften Fantasien, sondern

wie Sie in einem Actionspiel Seite an Seite mit Ihrer Armee in die Schlacht ziehen. *Rise & Fall: Civilizations at War* erfüllt Ihnen diesen Wunsch. Ob Sie dabei den starken griechischen Krieger Alexander oder das fesche Mannsweib Kleopatra verkörpern, liegt an Ihnen. Beide Kampagnen verhalten sich wie Hape Kerkeling bei Johannes B. Kerner und erzählen eine rührige Lebensgeschichte. Während Sandalenträger Alexander den Tod seines Vaters rächen und seinen verschwundenen Bruder finden will, zeigt Kleo dem alten Cäsar nicht ihre prächtigen



In dieser Muss-Aktionsequenz verteidigen Sie Ihr Schiff mit Mann und Maus und Pfeil und Bogen gegen die Römer-Nazis.

Einiges kann man von einem römischen Nubier lernen.

2. Ziel: Überleben des Lebens einer Pharaonin.



Überzeugung: Die Römer vor diesem Wäldchen haben nicht mit ihrem Ansturm gerechnet.



Die Bogenschützen auf ihrem Schiff feuern Brandpfeile in Richtung der römischen Galeere. Bald geht sie unter.

Kleopatra beschießt die Besatzung eines feindlichen Schiffes.

In der Action-Sicht: Kämpft sich Kleopatra durch Herden feindlicher Bogenschützen.

Obstkörbe, sondern wie die Emanzipation ihrer Meinung nach aussehen sollte. Sie versohlt dem Italiener nämlich kräftig das Sitzfleisch.

SKLAVENARBEIT

Ähnlich wie in unserer Redaktion geht ohne Sklaven in *Rise & Fall* schon mal gar nichts. Die Kerle hacken aber statt Texte in PCs Holz von Bäumen und Gold aus Bergen. Das stecken sie natürlich nicht in die eigene Tasche, sondern buckeln es Ihnen, ihrem weisen und gerechten Herrscher, in die Vorratskammer. Von was sollten Sie sonst den Bau einer Basis und Armee zahlen? So stampfen Sie wie in jedem Echtzeit-Strategiespiel auch in *Rise & Fall* zunächst ein überdimensionales Gebäude nach dem anderen aus dem Pixelboden. Oft fehlt für großartige Expansionen Ihrer Siedlung aber der Platz. Häufiges Ergebnis: Mindestens ein Viertel der gesamten Spielkarte einer Mission ist zugepflastert wie ein Kind, nachdem es in einen Dornenbusch gefallen ist. Ohne solche Bausünden haben Sie kaum eine Chance, alle benötigten Gebäude unterzubringen. In den Häusern bilden Sie Lanzenträger, Bogenschüt-

zen oder Kamelreiter aus und schrauben Belagerungswaffen zusammen. Währenddessen geben sich die Sklaven weiterhin alle Mühe, den benötigten Rohstoffnachschub in die Siedlung zu schleppen. Wie das bei Leibeigenen aber nun so ist, geht ohne Peitsche meist nichts. Daher sollten Sie immer ein wachsames Auge auf die Malocher werfen. Allein schon da diese aufgrund der hundsmiserablen Wegfindung oft einfach irgendwo stecken bleiben oder es auf wunderbare Weise schaffen, den Eingang zum Hauptgebäude mit dem eigenen Körper zu verbarrikadieren. Hier hilft meist nur, die alte Hütte abzureißen und ein neues Haus zu errichten. Doppelt blöd: Für abgerissene Gebäude gibt es nämlich keine Ressourcen zurück. Auch die Armee hat die Weisheit nicht mit Löffeln gefressen. Schicken Sie die Pixelsoldaten einem fliehenden Feind hinterher, schlagen die Kerle die abstrusesten Wege ein. Einmal wunderten wir uns, wo denn unsere Kamelreiter geblieben waren. Nach einer umfangreichen Suchaktion auf der ganzen Karte fanden wir die Wüstenschiffe schließlich total verhakht an einer abgele-

genen Stelle. Aber nicht etwa auf ebenem Grund, sondern in einer Wand feststeckend, die sie offensichtlich emporgaloppieren wollten. Sie waren so ineinander verkeilt, dass wir die Kämpfer in dieser Mission nicht mehr einsetzen konnten. Per nützlichem „Töten“-Befehl entfernten wir das Problem ein für allemal aus der Welt.

MASSEN SCHLACHTEN

Pralen in kniehohem Gras feindliche Armeen aufeinander, fliegen buchstäblich die Fetzen, oder sagen wir besser: die Soldaten. Katapulte reißen Krater in den Boden, umherstehende Krieger schleudern meterhoch durch Luft. Das digitale Blut fließt in Strömen und die Schreie der Kämpfer erfüllen die Luft: „Schneidet Ihnen die Zunge raus!“, „Köpft Sie!“, „Lanzenträger schubsen schnell Reiter von ihrem hohen Ross, Bogenschützen kokeln mit den Brandpfeilen alles nieder, dass selbst Pyromanen vor Neid erblassen. Die Leiterträger erklimmen die höchsten Mauern – vorausgesetzt, die Wegfindung spielt mit. Und genau jetzt – im größten Schlachtenchaos – eröffnet sich Ihnen der eigentliche Clou von *Rise & Fall*. Jederzeit schlüpfen Sie

Wir waren Helden

Im Strategiespiel *Rise & Fall* spielen Sie mit historischen Persönlichkeiten. Die großen Helden der Einzelspieler-Kampagnen und die Haupt-Heroen, die Sie in den Mehrspieler-Schlachten verkörpern, stellen wir Ihnen an dieser Stelle mit ihren wahren Errungenschaften vor.

KLEOPATRA:

An ihre Macht ließ niemand Wasser – und Eis; von denen abgesehen die Milch. Mähd die die Viecher. Die absoluten Enthüllung von Archäologen förderten einen Stamm, der die Vordynastien nicht trägt, aber die Palme trägt: Hunderte von Eseln wurden zu Tode getrieben, ihre Kadaver verscharrt. Dabei hatten es ein Jahrtausend Mühen mit dem guten, Engländ!

CAESAR:

Was keiner wusste: Der römische Imperator wurde als Buddhist an die Wiedergeburt. Und er sollte nicht behalten: Herkules kommt er als rauschende, 30-cm-Fußhübe dahlend und macht in Werkzeug. Sie finden ihn etwa bei kleinen Abschlüssen für 49 Cent von Frisnapf. Außerdem tritt er als Manager seines guten Kumpels hervor und verhilft dessen Namen an eine Spitzwiesenschneide.

ALEXANDER:

Wir enthalten das bekannteste Geheimnis der Griechen. Das bequeme, wertvolle Geschöpf kann mit einem Wapenpfeil zur Welt. An Frauen war damit nicht alles, sondern, was die gleichgeschlechtliche Ausrichtung im alten Griechenland entscheidend prägte. Und der immer Schmach abgeworfen, bestech er seine Jünglinge und verkaufte sich den großartigen Bekanntheit „der Größt“.

NEBUCHADNEZZAR:

Unter der Woche: grauer Feldherr – auch ein Vorgesetzter, sprach der große König. Er ist mit seinen Plänen. Als seine Frau in die Jahre kam, machte sich ein Schwermacher an ihren Bräutigam, der er selbst, seine Sonnenblumen, gab. Er hat zu Ehren verurteilte er eine fantastische Idee und vermachte seine fleischlichen und botanischen Gelüste: es entstanden die berühmten „Abgewandten Gärten“.



PC ACTION-Testlogbuch Rise & Fall: Civilizations at War

Fesselnde Massenschlachten in der Antike – aber die Wegfindung bereitet Kopfzerbrechen.

ANDREAS
HERTIGS

FREITAG, 02.06.2006, 20:33 Uhr

Nach der recht kurzen Installation fällt mir die, wie Herausgeber Midway aus bereits zwei etwa 40 Megabyte große Patches zur Verfügung gestellt. Schade, dass ich die Dinge reuter und starte Rise & Fall. Schon recht früh bemerke ich, dass mit der Wegfindung etwas nicht stimmt. Meine Arbeiter bleiben im Türrahmen der Stalldung stecken und kommen nicht zum Mann.

Schlachten, andererseits könnte ich wegen der riesigen Wegfindung und dem ja Actionsequenzen kotzen. Hoffentlich ist das Spielversteher der Klempner-Kampagne rund. Okay, der neue Patch sieht bereits wenig Überzeugung.

SONNTAG, 04.06.2006, 13:14 Uhr

Aus mal ehrlich, bei den Zerschnitten habe ich mich als Entwickler wirklich mehr Mühe geben können. Die Geschichte mit der Kampagne, die die Geister der Figuren wirkt einfach von schweren Kämpfen. Die Kampagne der beiden Phasen macht mir bisher nicht mehr Spaß als die der Vorgänger Alexander.

SONNTAG, 04.06.2006, 23:11 Uhr

Nach einem Mehrspieler-Duell mit Kellner Brooke und ich, sich ein paar Erklärungsbereitschaft. Aber hätte aus Rise & Fall werden können. Natürlich bleibt ein leicht schwaches Gefühl zurück. Ich bin mir bewusst, dass es noch viel zu tun ist. Ich wünsche mir, dass es so sein wird.

SAMSTAG, 03.06.2006, 10:01 Uhr

Die letzte Massenschlacht gestern Abend hatte ich mich. In der Actionzeit fegte ich mit Alexander durch die Reihen der Feinde und konnte so das Blut noch nach wendig. Mal gucken, ob es heute genauso spannend und gut. Schade, dass ich das Spiel etwas besser. In einer Mass-Aktion Mission war ich ein paar Minuten. Nach dem gescheiterten vierten Versuch gehe ich frustriert zum Müllhaufen.

SAMSTAG, 03.06.2006, 22:33 Uhr

Fürs erste gelang mir die wirklich gelungenen.

DAS ROCKT DICH WEG!



Die spannenden Massenschlachten machen Spaß.

DAS KOTZT DICH AN!



Oft verurteilen sich Einzelne im Gelände.

per Tastendruck direkt in Ihren Helden. In einer Verfolgersicht steuern Sie den Recken nun wie in einem Actionspiel, er klebt also förmlich an den WASD-Tasten. So lassen Sie nun das Schwert sprechen! Zur Wahl stehen einfache Schläge mit der linken Maustaste oder ein brutaler Rundumschlag, der alle umstehenden Feinde in die ewigen Jagdgründe schickt. Oder Sie greifen zum Bogen, um weit entfernte Gegner auszuschalten – gute Dienste leisten dabei die beiden Zoomstufen. Je länger Sie allerdings in der Verfolgersicht verweilen, desto geringer Ihre Ausdauer. Bei Null springt die Sicht automatisch zurück in die Vogelperspektive und der Held verliert nun bei jedem Treffer Lebenspunkte. Wie Harald Juhnke in seinen besten Zeiten sind auch Sie im Spiel deshalb immer auf der Suche nach Weinkrügen. Zerdepenn Sie die auf den Karten versteckten Alkoholika, füllt sich Ihre Ausdauer wieder auf. Ohne Rauschmittel warten Sie eine Weile – falls Sie mit Ihrem Recken bereits Stufe zwei erreicht haben. Ja, Ihr Held kann auch aufsteigen. Mit jeder neuen Stufe erhalten Sie neue, passive Fähigkeiten. So bauen Sie dann beispielsweise mehr Rohstoffe ab oder drücken Arbeitsklaven Waffen in die Patschhändchen. Gut!

HELD WIDER WILLEN

Die Actionsicht eignet sich hervorragend, um in schon fast aussichtslosen Schlachten noch einmal das Ruder herumzureißen. Das ist die gute Nachricht. Die schlechte: Das Spiel kredenzt Ihnen hin und wieder auch Missionen, die nur in dieser Sicht zu bewältigen sind. Diese puren Actioneinlagen mögen Actionfans gefallen, aber die fühlen sich vermutlich mit dem restlichen Taktikteil überfordert. Strategie-Puristen empfinden die Actionsequenzen dagegen als Schlag ins Gesicht. Wenn Sie bei schaukelndem Seegang auf einem Äpfelkahn stehend mit dem Bogen einhundert Perser auf gegnerischen Schiffen mit Pfeilen spicken oder mit dem Schwert filzieren, dann hat das schon was. Und zwar Frustpotenzial! Wenn Ihnen das nämlich selbst nach drei Anläufen auf einfachstem Schwierigkeitsgrad partout nicht gelingen will. Auch die nächste Mission von Held Alexander hat nichts mit Strategie gemein. Sie kämpfen in vier Runden in einer Arena um Ihr virtuelles Leben. In bester Serious Sam-Manier strömen unzählige Gegner auf Sie ein, von Türmen nehmen Bogen schützen Sie mit Brandpfeilen aufs Korn. Bereits in Runde zwei (von vier) rollen Belagerungsmaschinen in die Arena

So spielt sich: Rise & Fall

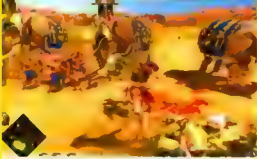
Wenn Strategie auf Action trifft, kommen Liebhaber beider Genres ins Schwitzen. Wir sorgen für Abkühlung.

1 AUFBAUEN



Natürlich geht wie in jedem Strategiespiel auch in *Rise & Fall* ohne Basis nichts. Fleißige Arbeiter stampfen die Gebäude aus dem Boden, in denen Sie Truppen produzieren.

2 SELBST KÄMPFEN



Besitzt Ihr Held genug Ausdauer, springen Sie in ihn und schnetzeln wie in einem Actionspiel um sich. Allerdings gibt es auch Muss-Actionsequenzen

und beballern sie mit steinigen Grüßen. Natürlich folgen außerdem noch mehr Gegner und nach dem vierten Versuch dieser Mission auch deutliche Biss Spuren in der Tastatur. Auch Kleopatra hat ein actionreiches Spielerleben. Die Gute hat darauf zu achten, dass ihre Schiffsmannschaft überlebt, während es Feuerpfeile und Katapultgeschosse regnet. Als wäre das alles nicht schon schwer genug, lässt auch noch die Steuerung in der Actionansicht zu wünschen übrig. Ihr Held bleibt an jeder Ecke und jedem kleinen Abhang stehen. Gut, Ihr Alter Ego kann schwimmen, dafür aber nicht springen. Das erledigen Sie aber wohl vor dem Monitor und wenden sich sportlich der Zimmerdecke zu, denn Strategen, die mit Action nichts am Hut haben, sind hier hoffnungslos überfordert. Zum Glück stellen solche Hürden für PC ACTION-Leser kein Problem dar. Trotzdem hätte es nicht geschadet, Alternativen für diese unabhängigen Missionen zu schaffen, um die Kampagne zu meistern.

AHOI, MATROSEN!

Wenn auf hoher See die Galeeren aufeinander zu rauschen, sich dabei das Sonnenlicht auf den Wellen spiegelt und Brandgeschosse durch die Luft schwirren, könnte eigent-

lich eine fantastische Atmosphäre aufkommen. Doch auch hier macht die Wegfindung wieder einen Strich durch die Rechnung. Wir gaben unserem Matrosen etwa den Befehl, das feindliche Schiff zu entern – währenddessen beschoss uns die Besatzung mit Brandpfeilen. Eile war also geboten. Doch nach dem Befehl zum Entern eierte unser Kahn orientierungslos wie eine Wilddente mit Vogelgrippe umher und blieb schließlich am feindlichen Schiff kleben. Manuell legten wir den Rückwärtsgang unserer Nusschale ein und versuchten erneut, den Gegner zu übernehmen. Als die Matrosen endlich die Haken hinüberschmissen, war unsere Mannschaft schon längst durch die gegnerischen Pfeile in den Hades geschickt worden. Nun versuchten wir es auf andere Weise. Das nächste Schiff sollte die feindliche Galeere rammen. Doch auch dieser Befehl funktionierte nicht. Selbst wenn Sie an Land anlegen und Ihre Krieger hinaus scheuchen wollen, brauchen Sie viel Fingerspitzengefühl und Geduld. Bevor die Kähne endlich die Planken ausfahren, haben die Feinde Ihre Besatzung meist schon drastisch dezimiert.

TAKTISCH KLUG

Trotzdem machen vor allem die gelungenen und spannen-



3 SEEKÄMPFE



Beendet sich eine große Armee unter Ihrer Fuchtel, kommt es zu Massenschlachten, in denen das virtuelle Blut nur so spritzt. Das Spiel erscheint übrigens ungekürrt. Da kommt Atmosphäre auf!

4 ABMETZELN



5 SAUFEN

Auf den Karten befinden sich versteckte Weinkrüge. Zerstört die Ihr Held, füllt sich seine Ausdauer und Sie dürfen, wie in Punkt 2 beschrieben, direkt in ihn springen.

Auf dem fantastisch aussehenden Wasser geht es ebenfalls kräftig zur Sache. Mit Ihren Galeeren rammen Sie feindliche Schiffe und entern diese. Doch die Wegfindung macht Ihnen oft einen Strich durch die Rechnung. Trotzdem einigermaßen Spaßig.

Vergleich



Rome: Total War - Gold

PRO + CONTRA

- Lange Spielzeit
- Taktisch anspruchsvoll
- Gute Massenschlachten
- Mäßige KI

82
EINZELSPIELER



Rise & Fall: Civilizations at War

PRO + CONTRA

- Fesselnde Massenschlachten
- Strategisch herausfordernd
- Miserable Wegfindung
- Dummliche KI

76
EINZELSPIELER



Empire Earth 2

PRO + CONTRA

- Für Taktiker interessant
- Abwechslungsreiche Szenarien
- Veraltete Grafik
- Schlechte Wegfindung

76
EINZELSPIELER



Die ägyptischen Soldaten stürmen im dichten Pfeilhag das Tor einer von Römern besetzten Stadt.

den Schlachten Spaß, weil hier auch das bekannte Schere-Stein-Papier-Prinzip zum Einsatz kommt. Pikierere reißen der Kavallerie den Allerwertesten auf, Schwertkämpfer hauen die Bogenschützen im Nahkampf um. Der orchestrale Soundtrack dröhnt so gewaltig und mitreißend aus den Boxen, dass man meint, er wäre einem historischen Hollywood-Kriegsfilm entsprungen. Belagerungen mit Katapulten, Massenschlachten in der Wüste und die Eroberung von Außenposten motivieren ebenso wie die Weiterentwicklung Ihres Helden. Mit in Kämpfen gewonnenen Ruhmepunkten bezahlen Sie neue Fähigkeiten. Auch die Geschichte, in Zwischensequenzen erzählt, reizt zum Weiterspielen. Die

Stimmen der Protagonisten sind weitestgehend gelungen, nur bei manchen Sprechern hapert es. So klingt Kleopatra für unseren Geschmack zu sanft – dafür, dass dieses Mannsweib ständig so breitbeinig durch die Gegend läuft, als hätte sie zu viele Reitstunden hinter sich (auf Pferden natürlich). Die übertriebene Gestik der Figuren in den Sequenzen erinnert allerdings an die Augsburger Puppenkiste.

POTENZIALPROBLEME

Mehrspieler-Strategien erhalten lediglich Standardkost. *Rise & Fall: Civilizations at War* bietet (Team-)Deathmatch für bis zu vier Spieler samt einer langwierigen Aufbauphase. Trotzdem gehen die Massenschlachten und Duelle zwisch-

den Helden in Ordnung – vor allem in der hier zum Glück optionalen Actionsicht. Von Abstürzen oder Verzögerungen blieben wir bei den Testschlachten im Internet und Netzwerk verschont. Das Spiel lief stets flüssig und ohne Aussetzer. Auch der Skirmish-Modus lässt die Kampagnen alt aussehen. Abschließend ist zu sagen, dass *Rise & Fall* vor allem durch die grotte Wegfindung und die Pflicht-Action-einlagen Potenzial verschenkt. Was unter dem Strich bleibt, ist ein gutes Strategiespiel mit interessanten Ansätzen, die über den gängigen Tellerrand hinausgehen.

Andreas Bertits

Info: www.riseandfallgame.com

Mein Bug, dein Bug

Wäre die Welt nicht so ungerecht, wäre *Rise & Fall* von dem simplen Steel Studios unter der Feder von Rick Goodman bereits Ende vorigen Jahres in die Läden gekommen. Ende November 2005 erreichte die Fangrombelle aber die unglückverurteilte Nachricht: Der Entwickler schloss überraschend die Pforten. Offenbar kam es zwischen dem Verleger Midway und dem Entwickler zu Hickhack. Angeblich ging es – wie so oft – ums liebe Geld. Im Januar gab Midway schließlich bekannt, das Spiel in Eigenregie fertig stellen zu wollen. Eine offenbar sehr große Herausforderung für das neue Team. Der Spielcode war zunächst komplett zu entschlüsseln und die Entwickler benötigten ein geeignetes Hack-Kit. Einmal umhergucken: Das Resultat kündete uns zum 1. Test November. Eine überflüssige Wegfindung und diverse Programmfehler machten dem Gameplay strukturelle Probleme. Selbst die für ein Götterkriegergeheimnis drei Patches, die insgesamt mehr als 100 Megabyte auf die Waage bringen, konnten prekäre Situationen im Spiel nicht verhindern. Nach wie vor bleibt über Kleopatra in unserem Test auf einer Mauer kleben. Ist die Leiter zerstört, bedeutet das das vorzeitige Ende der ersten Mission. Dann wird Bau von Leitern für den Level nicht vorgesehen. Sie beginnen also von Neuem. Ebenfalls unnötig nervend: Einheiten bleiben an ihren unmöglichen Stellen hängen. Alexander stößt immer wieder seine Schiffe mit Katapulten zerstört. Midway arbeitet laut eigenen Angaben nicht wie ein Fluchtmittel an Programmieressstörungen. Zumindest solche spielerischen Fehler sind damit hoffentlich bald ausgeräumt. Auch die künstliche Intelligenz der Einheiten und die Wegfindung bedürfen noch einer nicht geringfügigen Überholung.

Einheiten verklemmen sich aufgrund der schlechten Wegfindung.



ANDREAS BERTITS

Bei *Rise & Fall* stellt sich mir die essenzielle Frage des Lebens: Fisch oder Fleisch? Und passend dazu: An wen richtet sich dieses Spiel überhaupt? Strategen verfallen wegen der Actioneinlagen dem Wahnsinn, Actionspieler können mit den Strategiemissionen eher wenig anfangen. Trotzdem fesselt mich die Massenschlachten so, wie das sonst nur meine Frau macht, aber lassen wir das. *Rise & Fall* hatte so gut gedeihen können. Aber der Weggang der ursprünglichen Entwickler Stainless Steel hat deutliche Lücken hinterlassen. Vor allem im Bereich Wegfindung und KI. Ich schlage den Tag, an dem ein Strategiespiel mit perfekter Wegfindung erscheint, als Feiertag vor!



MARC BREHME

Ich hatte mich auf *Rise & Fall* und ein historisches Szenario gefreut. Aber was ist das? Ich soll in *Obitvian*-Manier in der Arena gegen dutzende Gegner, Kampfelefanten und sogar Belagerungsmaschinen überleben? Nach dem vierten Exitus meines digitalen Helden brach ich in schlimmere Tränen aus als hatte ich nur ein zwölfgängiges Frühstück bekommen. Als Strategie kann ich die sackschweren und unumgänglichen Actionmissionen nur als ebenso nervotend bezeichnen wie die grotte Wegfindung meiner Einheiten Midway, bitte dringend nachbessern! Dafür hat mich der Skirmish- und Mehrspieler-Modus richtig gefesselt, da hier die KI-Probleme nicht so zum Tragen kommen.



Rise & Fall: Civilizations at War

PREIS Ca. € 45,-
TERMIN 16. Juni 2006

GENRE Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER Midway
VERTEILTER Midway
USK-FREIGABE Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN Nein

MINDESTENS 1,5 GHz, 512 MByte RAM, 3 GByte HD, Windows 2000, DVD-Laufwerk

MEHRSPIELER-OPTIONEN
[Team]-Deathmatch für bis zu 4 Spieler; 1 Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG

GRAFIK 83%
SOUND 86%
STEUERUNG 81%
MEHRSPIELER 81%

SPIELSPASSWERTUNG:

100
■ Miserable Wegfindung - 8%
■ Grobe KI-Mängel - 8%
■ Unausgeglichene Actioneinlagen - 5%
■ Noch einige Programmfehler - 3%

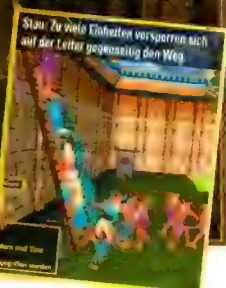
GUT

Spannende Schlachten mit grotte Wegfindung, garniert mit Muss-Actionsequenzen.

76%
EINZELSPIELER



Obwohl das Schiff sinkt, rudert die Mannschaft munter in der Luft weiter.



Stau: Zu viele Einheiten versperren sich auf der Leiter gegenwärtig den Weg.

Prüfstand: Rise & Fall

Ob Sie bei **RISE & FALL: CIVILIZATIONS AT WAR** als sexy Kleopatra die Gegner mit Pfeil und Bogen ins Jenseits befördern oder als Alexander der Große Ihre Armee in die Schlacht schicken: Ohne leistungsstarke Hardware trüben Ruckler das Vergnügen!



Tuning-Tipps

Um *Rise & Fall: Civilizations at War* mit allen Details in 1.024x768 zu spielen, benötigen Sie:

- ☐ 3,2 GHz
- ☐ 1 GByte RAM
- ☐ Geforce 7800 GT/Radeon X1800 XL

Mit 2 GHz, 256 MByte RAM und Geforce 6600/Radeon 9600 XT sollten Sie:

- Mit einer Auflösung von 800x600 spielen und die Sichtweite auf „Niedrig“ stellen
- Unter Modell-, Wasser-, Partikel-, Pflanzen- und Texturqualität den Wert „Niedrig“ wählen
- Bei Schattengüte „Keine“ einstellen
- Eine niedrige Terrainqualität anwählen
- Die Optionen „Post-Effekte benutzen“, „Reflexionen anzeigen“, „Pflanzenwelt anzeigen“ und „Sanftschatten benutzen“ deaktivieren

Mit 2,5 GHz, 512 MByte Arbeitsspeicher und GeForce 6600 GT/Radeon X800 Pro/GTO spliten Sie:

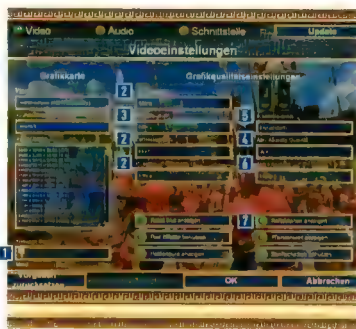
- Eine Auflösung von 1.024x768 und eine mittlere Sichtweite auswählen
- Unter Modell- und „Wasserqualität „Mittel“ sowie bei der Partikel- und Pflanzenqualität „Niedrig“ einstellen
- Die Schatten deaktivieren und eine niedrige Terrainqualität wählen
- Die Option „Pflanzenwelt anzeigen“ an- und „Post-Effekte benutzen“, „Reflexionen anzeigen“ und „Sanftschatten benutzen“ ausschalten

Mit 3,5 GHz, 1 GByte Speicher und GeForce 7800 GTX/Radeon X1800 XT sollten Sie:

- ☐ Eine Auflösung von 1.280x1.024 auswählen und die höchstmögliche Sichtweite einstellen
- ☐ Bei allen anderen Optionen die maximal mögliche Einstellung auswählen beziehungsweise aktivieren
- ☐ Die Anti-Aliasing-Qualität auf „Mittel“ stellen

Das Menü „Videoeinstellungen“ von *Rise & Fall: Civilizations at War*

- **Maximale Sichtweite:** Je höher die Sichtweite verschwinden auch weit entfernte Objekte nicht im Nebel. Für die Einstellung „Hoch“ sollte mindestens eine GeForce 6800 oder Radeon X1800 GT, für „Ultra“ eine GeForce 7800 oder Radeon X1800 XL in Ihrem PC stecken
- **Model-, Partikel- und Pflanzenqualität:** Modelle und Pflanzen mit aufwendiger Geometrie sowie Partikeleffekte mit sehr hoher Qualität erfordern einen leistungsstärkeren Prozessor. Ab 2,5 GHz kommen Sie „Mittel“, ab 2 GHz „Hoch“ respektive „Ultra“ einstellen
- **Wasserspiegel:** Je höher das Pixelniss, desto stärker ist Ihre Grafikkarte gefordert. Für „Hoch“ benötigen Sie mindestens eine GeForce 6800 GT/Radeon X1800 GT, für „Ultra“ eine GeForce 7800 oder Radeon X1800 XT
- **Anti-Aliasing-Qualität:** Wählen Sie „Niedrig“ nur bei Einstellergarten (GeForce 6600/Radeon 9600 XT), da sich die Optik deutlich verschlechtert.
- **Schattenqualität:** Erst eine High-End-Karte hat ausreichend Leistung für dynamische Schatten sowie Soft-Shadows.
- **Terrainqualität:** Detaillierte Terrain-Texturen kosten Grafik-Rechenleistung. Stellen Sie deshalb mit GeForce/ Radeon X800 Pro „Niedrig“ ein.
- **Reflexionen anzeigen:** Spieler mit einer GeForce 6800 oder Radeon X800 Pro sollten diese Option aus Leistungsgründen deaktiviert lassen



Leistung

GRAFIKARTEN	EINSTEIGER-PC	AUFSTEIGER-PC	ZÖCKER-PC	HIGH-END-PC	RAM
	GeForce GTX 1050 Ti GeForce 940M, Radeon R7 260 Pro 17, X750 Pro	GeForce 940M 4 GB 780M G3, Radeon R7 260X 4 GB Pro 17, X750 Pro 17	GeForce 940M 4 GB 780M G3, Radeon R7 260X 4 GB Pro 17, X750 Pro 17	GeForce 940M 4 GB 780M G3, Radeon R7 260X 4 GB Pro 17, X750 Pro 17	256 MByte 1 GByte 2 GByte
PROZESSOREN	0,000/0,00	1,024/2,760	1,024/2,760	1,024/2,760	1,024/2,760
ab 1,5 GHz	0,000/0,00	1,024/2,760	1,024/2,760	1,024/2,760	1,024/2,760
ab 2 GHz oder XP 2000+	0,000/0,00	1,024/2,760	1,024/2,760	1,024/2,760	1,024/2,760
ab 2,5 GHz oder XP 2500+	0,000/0,00	1,024/2,760	1,024/2,760	1,024/2,760	1,024/2,760
ab 3 GHz oder XP 3000+	0,000/0,00	1,024/2,760	1,024/2,760	1,024/2,760	1,024/2,760
ab 3,5 GHz oder Athlon 64 3.500+	0,000/0,00	1,024/2,760	1,024/2,760	1,024/2,760	1,024/2,760



Wolverine ist der Mann fürs Große.
Ein absoluter Nahkampfspezialist.



Die mit dem Wolf tanzt

AUF DVD
VIDEO

VERGLEICH
X-Men
Legends 2
79%

SCHNITT
X-Men 2
Wolverine
80%

60%

Während neun Mutanten monatlich die PC ACTION schreiben, kämpft der Rest in X-MEN 3: THE OFFICIAL GAME für den Weltfrieden.

Wolverine, Magneto, Cyclops oder Storm – wer kennt sie nicht, die sympathische Prügeltruppe der X-Men? Kürzlich erschien der dritte Kinostreifen rund um die Marvel-Helden. Um noch mehr Kohle aus der Bande herauszuquetschen, ist ein passendes PC-Spiel natürlich auch schon am Start.

MITTENDRIN STATT NUR DABEI

Wer meint, die Programmierer von Beenox hätten einfach die Handlung des Kinospektakels übernommen, liegt falsch: Die Geschichte des Spiels ist zwischen der zweiten und dritten Folge angesiedelt. So erfahren Sie nette Details, die Sie im Film nicht erklärt bekommen. Was passiert beispielsweise mit Nightcrawler? Der geheimnisvolle Held deutscher Herkunft ist einer von drei spielbaren Charakteren. Die Mutanten Wolverine und Iceman komplettieren das Trio. Sie

erleben das Abenteuer in der genretypischen Verfolgerperspektive. Als Beispiel nehmen wir Wolverine. In welchem Level Sie sich auch befinden, die Aufgabe ist immer die gleiche: Mithilfe der unzerstörbaren Adamantium-Krallen prügeln Sie solange auf die Belegschaft des gemeinen Hydra-Teams ein, bis sich sämtliche Fieslinge in der Horizontalen befinden. Gerade bei vielen Gegnern artet die Kämpfe schnell in wildes Tastengedrücke aus – das Gefühl der vollen Kontrolle bleibt dabei aus. Wenn man herausgefunden hat, welche Schlagkombination am effektivsten funktioniert, benutzt man nur noch diese eine – die Kämpfe laufen stereotyp ab. Zum Glück gibt es da noch die anderen beiden Charaktere, aber auch bei denen hat man schnell mit ähnlichen Macken zu kämpfen. Gut, die drei Helden spielen sich dank ihrer Fähigkeiten unterschiedlich, was einem gerade zu Beginn Abwechslung vorgaukelt, doch bei allen Figuren fehlt es an Spieltiefe. Mit Ice-

man rasen Sie durch die Luft und bekämpfen die Feinde mit Energieattacken – haben Sie aber erst einmal herausgefunden, welche die effektivste ist ... Sie können sich sicher denken, was wir sagen wollen. Der finstere Nightcrawler ist am besten gelungen: In seinen Missionen fräsen Sie nicht ständig durch feindliche Armeen, sondern setzen tatsächlich auch Ihr Hirn ein. Mit seiner Spezialfähigkeit Teleportieren erreichen Sie entlegene Winkel der Levels und pirschen sich geschickt an Wachleuten vorbei. Im Kampf gilt aber das Gleiche wie für die anderen beiden Fuzzis: Wenn Sie die beste Technik gefunden haben, sind die restlichen nutzlos. Im Fall von Nightcrawler ist es eben die Spezialattacke, mit der er sich hinter einen Widersacher teleportiert und ihn von achtern mit gezielten Schlägen ausknockt. Ähnlich wie Herr Iscituirk bei seinen Gespielen. Im Gegensatz zu den meist recht tumben Hydra-Einheiten bieten die Level-Endgegner knifflige Abwechslung.

Hier setzen Sie ebenfalls Ihren Grips ein, um die richtige Strategie zu finden. In einigen Missionen erhalten Sie Unterstützung von Helden wie Storm oder Colossus. Steuern dürfen Sie diese zwar nicht, auf Knopfdruck starten Sie aber einen gemeinsamen Angriff.

FLOTTER DREIER

Jede der drei Hauptfiguren verfolgt einen eigenen Handlungsstrang. Wolverine versucht mehr über seine mysteriöse Vergangenheit zu erfahren und begibt sich in die Alkali-Laboratorien, in denen er auf alte Bekannte wie Lady Deathstrike und Sabretooth trifft. Iceman will ein vollwertiges Mitglied der X-Men werden. Dazu beweist er sich im Kampf gegen die Sentinels, haushohe Roboter, gebaut für die Vernichtung der Mutanten. Nightcrawler leidet unter finsternen Visionen. Um den Dingen auf den Grund zu gehen, schießt er sich den beiden anderen an. Trotz dieser drei Handlungsstränge spielt sich *X-Men: The Official Game* line-



»Langweiliger Job: Stammhalter.«

In einer Traumwelt kämpft Nightcrawler gegen seine jüngsten Dämonen. Er ist der trickreichste Charakter des Trios.



Action TEST

»Weißt sich krampfhaft gegen ihn: Eisbär.«

Zwei Erzfeinde im Kampf. Hier verknüpft Wolverine den Überschuken Sabretooth.



Iceman donnert auf einer selbst gemachten Eisbahn durch die Missionen.

ar. An einigen Stellen dürfen Sie zwar wählen, mit welchem Superhelden Sie zuerst losziehen, doch im Endeffekt sind immer alle Missionen zu meistern. Zwischendurch haben Sie die Möglichkeit, die Fähigkeiten und Spezialkräfte der Charaktere aufzupeppen. Ähnlich wie in einem Rollenspiel, aber ohne echten Nutzen. Zusätzlich klären Comicbilder über die Rahmenhandlung auf. Diese bietet keine großen Überraschungen, motiviert aber durchaus. Der monotone

Spielablauf bräde dem Spiel schon frühzeitig das Genick, gäbe es da nicht die spannenden Geschichte und die gelungene Atmosphäre.

FAST WIE IM KINO

Dank der Synchronsprecher des Films fasseln sowohl Superhelden als auch Schurken originalgetreu auf Deutsch daher. Die verzweigte Handlung und die pompöse Musik verpacken das Spiel so geschickt, dass nicht gar so schnell die Luft raus ist. Zwei-

schendurch ernütern die Altlasten einer Konsolenumsetzung: Speichern ist nur zwischen den Missionen möglich, Rücksetzpunkte innerhalb einer Mission sind rar gesät. Ohne ein gutes Gamepad sollten Sie erst gar nicht in den Kampf ziehen. Für die Maus&Tastatur-Steuerung bedarf es allerdings mutierter Hände, um die Schlagkombinationen zu meistern. *X-Men*-Fans dürften das aber kaum stören.

Ralph Wollner

Info: www.activision.de



X-Men 3: The Official Game

PREIS
TERMIN

Ca. € 40,-
18. Mai 2006

GENRE
ENTWICKLER
VERTEILTER
USK-FREIGABE
SPRACHE/TEXT

Actionspiel
Beenox
Activision
Ab 12 Jahren
Deutsch
Nein

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN

MINDESTWEG

1,5 GHz, 256 MByte RAM, 3,5 GByte HD, Win 2000, Soundkarte mit DirectX 9.0c

MEHRSPIELER-OPTIONEN

Die *X-Men* sind zwar Rudeltiere, doch sie kämpfen stets allein – kein Mehrspieler-Modus.

PREIS/LEISTUNG

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MEINSPIELER



SPIELPASSWERTUNG:

- Auf die Dauer sehr eintönig -10%
- Verhunzte PC-Steuerung -10%
- In Innenlevels texturarm -6%
- Teilweise verwirrende Nahkämpfe -6%
- Meist doofe Gegner -4%

BEFRIEDIGEND

Gut Ansätze, aber schlampig programmiert. Nur für frenetische *X-Men*-Fans.

64%
EINZELSPIELER

Krall sie dir alle!

Der bekannteste Held des *X-Men*-Universums ist vermutlich Wolverine. Doch wer ist der Typ eigentlich? PC ACTION klärt auf.



»Kinderschreck: Freddy Krueger.«

Die Schöpfer der Kultfigur sind Len Wein und Roy Thomas. Seinen ersten Auftritt hatte „Wolfe“ im Marvel-Comic *The Incredible Hulk*, Nummer 180 vom Oktober 1974. Wolverine, mit bürgerlichem Namen James Howlett, ist das Ergebnis eines geheimen Regierungsprojekts namens Weapon X. Mit dem Ziel, den perfekten Soldaten zu schaffen, überlegen Wissenschaftler sein Skelett mit der unzerstörbaren Legierung Adamantium, woraus auch die bekannten Krallen bestehen. Sein Erzfeind ist der Psychopath Sabretooth, ein fieses Schwein!

RALPH WOLLNER



Ich hatte von *X-Men 3: The Official Game* wesentlich mehr erwartet. Vor lauter Panik habe ich mir sogar im Vorfeld die Xbox-Version angesehen. Die ist von 2-Axis und spielt sich um einiges runder. Kein Hit, aber klar besser. Die PC-Version hingegen ist eine schlampige Konvertierung, die hinten und vorn unausgegoren wirkt. Dennoch gewinnen *X-Men*-Fans dem Titel mit Sicherheit etwas mehr ab. Mit knapp 30 Missionen und 15 Stunden Spielzeit gibt es genug Stoff rund um Vollbartträger Wolverine und seine Kollegen.



Dieses Fluggerät schmilzt sich EC-635, ist ein leichter Mehrzweckhubschrauber und gehört zu den neuen Vorführern, die Armored Fury zu bieten hat.



Dieses prallige Muscle Car feiert ebenfalls Premiere in Armored Fury. Das Gefährt bringt Sie und einen Kollegen bis von A nach B.

Was für ein Pack!



Verstärkung ist angekommen: Das BATTLEFIELD 2: ARMORED FURY BOOSTER PACK schickt Sie in die USA.

Am 16. März dieses Jahres stand die Welt für wenige Momente still. Und nicht nur weil der ehemalige Bischof von My Tho, André Nguyễn Van Nam, im Alter von 84 Jahren starb. Das erste so genannte Booster Pack zum Mehrspieler-Kracher Battlefield 2 erschien. Während die einen froh waren, Nachschlag zu EAs Militär-Shooter serviert zu bekommen, meckerten die anderen über Preis und Umfang. War es in den vergangenen Jahren noch gang und gäbe, zusätzliche Karten, Waffen und Fahrzeuge gratis im Internet anzubieten, zieht das Battlefield 2: Euro Force Booster Pack dem Spieler knapp zehn Euro aus der Tasche. Dies ist drei Monate später bei Armored Fury nicht

anders. Zücken Sie schon mal Ihren Geldbeutel.

AUTOBAHNPOLIZEI

Die Neuerungen in Armored Fury sind so umfangreich wie die Brust von Calista Flockhart und lassen sich an einer halben Hand abzählen: Drei neue Karten und sechs Fahrzeuge bietet das Programm. Bei den Vehikeln handelt es sich hauptsächlich um frische Luft-einheiten, wie Jagdbomber und Hubschrauber. Mit diesen düsen Sie dann unter anderem über amerikanische Highways. Denn die Karte Operation Road Rage führt Sie in die Schlacht um ein Autobahnkreuz und das umliegende Gebiet. Dicke Panzer rollen den Highway entlang, während Jagdflugzeuge die Autobahnbrücke bombardieren – klasse! Weniger toll fanden wir die starren Umgebungsobjekte. Als wir

mit einem tonnenschweren Gefährt einen amerikanischen Vorort verwüsten und einen Zaun, eine Spielplatz-Schaukel und eine Parkbank aus Holz umwälzen wollten, blieb unser Panzerkoloss an den mickrigen Hindernissen hängen. Solch simple Physikspielereien sollten im Jahr 2006 mittlerweile Standard sein, finden wir. Die beiden anderen Schauplätze wirken zudem sehr unspektakulär. Ähnlich wie in den Vorgängerprodukten führt Sie Midnight Sun bei Nacht an die waldreiche Küste von Alaska und Operation Harvest an die weite, ländliche Ostküste der Vereinigten Staaten. Da sind ja die Geschichten von Reinhold Beckmann spannender! Gab es bei Euro Force wenigstens eine zusätzliche Partei, geht Armored Fury extrem schnell die Luft raus.

Lukasz Ciszewski

Info: www.battlefield2.com



LUKASZ CISZEWSKI

War das Euro Force Booster Pack nach wegen der europäischen Streitkräfte interessant, motiviert mich bei Armored Fury lediglich die Karte Operation Road Rage, bei der ich mit Pantern auf amerikanischen Highways herumtobe. Witzig, aber eigentlich wenig sinnvoll ist das Muscle Car, dank dessen ich mit Stil durch die Gegend düsen darf. Doch für zehn Euro erwarte ich eindeutig mehr als nur drei Karten, ein paar neue Fluggeräte (die ich sowieso schon immer gemieden habe) und fehlende spielerische Neuerungen. Armored Fury hilft kaum, die Wartezeit bis Battlefield 2142 zu verkürzen. Nicht kauen!



Battlefield 2: Armored Fury

PREIS Ca. € 10,-
TERMIN 9. Juni 2006

GENRE Mehrspieler-Shooter
ENTWICKLER Dice
VERTRIEB Electronic Arts
USK-FREIGABE Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT Englisch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN Nein

MINDESTENS 1,7 GHz, 512 MByte RAM, 2,3 GByte HD, 128 MByte Grafikkarte mit 1.4 Pixel Shader, Battlefield 2

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Eroberung, Kooperations-Modus

PREIS/LEISTUNG

GRAFIK	4,5
SOUND	8,5
STEUERUNG	8,5
EINZELSPIELER	8,5
PIELPASSWERTUNG:	10
Keine neue Partei	-15%
Nur drei Karten	-12%
Keine neuen Waffen	-10%
Leblose Umgebung	-5%

AUSREICHEND
Kaum Neuerungen, lediglich eine interessante Karte. Euro Force hat es besser gemacht.

58%
MEHRSPIELER



„Mehrkürzungen, die am besten zunächst in der stabilen Seitenlage bringen.“

In der Karte Operation Road Rage steuern Sie ein Leichter der Highway. Die EC-Einheiten versuchen, (denen Kartensprung) zu erobern.



Jeden Monat mehr Electronic Entertainment. Für Zuhause. Und unterwegs.

Time: ---Now
Place: ---Electronic City
Destination: ---Final Entertainment



Für Augen. Ohren. Herz. Und Hirn. Für heute. Und für morgen.





Achtung, sammeln!

Mit TITAN QUEST schickt Entwickler Iron Lore einen Diablo-Konkurrenten ins Rennen. Wir schwanken für Sie die Keule.

Man hört es immer wieder: Computerspieler sind fett, hässlich, verpickelt, Pizzafresser, sozial verkrüppelt und süchtig. Zumindest bei *World of Warcraft*-Freaks trifft das zu. Aber Spaß beiseite: In puncto Sucht bestätigen sich diese Vorurteile zum Teil, gerade wenn man sich anschaut, wie sehr manche Menschen ihr Leben von solchen Spielen abhängig machen. Ob Titan Quest ebenfalls die Macht besitzt, Sie ganz in eine andere Welt versinken zu lassen?

SCHLAG MICH TOT!

Zu Beginn gehört Ihr Held keiner festen Charakterklasse an. Diese existiert im Spiel nicht, zumindest nicht in der gewohnten Form. Statt auf fest definierte Klassen wie *Diablo* setzt *Titan Quest* auf acht Fähigkeiten. Zwei beliebige davon baut Ihr Alter Ego im Laufe seines Abenteuers aus. Damit ergeben sich 28 Spezialisierungen: Die Wahl erstreckt sich von reinen Krieger- und Magier-Charakteren bis zu Mischklassen wie Kampfmagier oder Schleich-Zauberer. Ihre Wahl treffen Sie übrigens erst beim Aufstieg auf die Stufen zwei und acht. Abhängig von seiner Spezialisierung ver-

drischt Ihr Recke seine Widersacher aus der Entfernung, im Nahkampf oder er heizt ihnen mit diversen Zaubersprüchen ein. Gegner stürmen tausende auf Sie ein. Kleine Giftspinnen spritzen ihren Saft in den Körper des Avatars, etwas größere Zentauren tackern ihn mit Netzen in Sekundenschnelle in der Mutter Erde fest und rösten ihn anschließend mit brennenden Pfeilen. Gigantische Steinstatuen bewegen ihre Felsenhintern dagegen sehr lahm, rammen jedoch Ihren Keulenschwinger mit wenigen Schlägen in den Erdboden. Richtig effektiv gehen die magiebegabten Gegner vor. Sie greifen den Spieler meistens aus der

Entfernung und noch vor Sichtkontakt an. Riesige Feuerbälle explodieren neben Ihrem Charakter, erhellen den Bildschirm und machen die Gegnerschar in der Nähe auf Sie aufmerksam. Diese setzt sich in Bewegung, umkreist Ihren Krieger und sticht, kloppt und prügelt auf den Helden ein, während der Magier nach wie vor aus sicherer Entfernung mit seinen Feuerbällen agiert.

SAMMELN LEIDEN SCHAFFT

Der Unterhaltungswert eines *World of Warcraft* oder *Diablo* geht Hand in Hand mit dem Sammeltrieb. Und dem Verlangen nach einem weiteren bewältigten Level, einem neuen

Auf Ihren Reisen gelangen Sie auch in unterirdische Verliese. Natürlich nicht für einen Spaziergang.



Die Satyre (vorn) gehören zu den ersten Gegnern in Titan Quest. Emige beherrschen Zaubersprüche.



Klare Richtungsvorgabe?

DIE KOMBINATION MACHT'S!

Die Entwicklung Ihres Charakters beginnt erst mit der Stufe zwei. Hier legen Sie eine der insgesamt acht Fähigkeiten für Ihren Recken fest. Zur Wahl stehen die Kampfausrichtungen Kriegsführung, Verteidigung, Jagd und Gaunerei sowie die Magieschulen Sturm, Erde, Geist und Natur. Welche Fähigkeiten Sie miteinander kombinieren, bleibt Ihnen überlassen.

Beim Stufenaufstieg belohnt Sie das Spiel mit Fähigkeitspunkten. Diese stecken Sie entweder in die aktiven (quadratische Symbole) oder in die passiven Fertigkeiten (Rund). Letztere sind stets im Einsatz – etwa in Form einer Chance, nach dem erfolgreichen Angriff Ihres Gegners in Rage zu geraten und stärker zurückzuschlagen. Aktive Fertigkeiten setzen Sie manuell ein, indem Sie sie anklicken – ähnlich wie in *World of Warcraft*. Alternativ belegen Sie damit eine der beiden Maustasten. Übrigens: Haben Sie die wenigen Aufstiegsunkte für unnütze Fähigkeiten verpulvert, nehmen Sie einfach eine Neuverteilung vor. Dies kostet zwar eine Kleinigkeit, allerdings machen Sie damit eventuelle Unstimmigkeiten in der Spezialisierung wieder rückgängig. Lebenswert!



magischen Gegenstand, einer zusätzlichen Fähigkeit. Wer sich bereits auf die Jagd nach virtuellen Artefakten in Azeroth und Co. aufmachte, der kennt den geringen Wahrheitsgehalt einer Aussage à la „Nur noch einen Moment, Schatz!“ Cola und Fast Food ersetzen schnell die tägliche Mahlzeit, Haushaltspflichten erfüllen sich in Abständen eines sozialistischen Fünfjahresplans und der Beischlaf weicht nächtelangen Abenteuer – nicht im Rotlichtviertel, sondern in den virtuellen Wäldern und Wüsten diverser Fantasyreiche. Kurz gesagt: Das Leben eines Rollenspielers macht mit *Diablo* und Konsorten richtig Spaß! Gerade we-

gen der großen Popularität des Teufelsfürsten bringt die Spieleindustrie etliche Klone des Spielkonzepts hervor. Zum Beispiel *Titan Quest*, eine Monsterhatz durch die griechische und ägyptische Mythologie. Die Hintergrundgeschichte ist schnell erzählt: Die Titanen befreien sich aus ihren Gefängnissen und rücken den Göttern Zeus, Prometheus und wie die Brüder alle heißen auf die Pelle. Natürlich nehmen diese himmlischen Angelegenheiten ganz schnell irdische Züge an: Die gesamte Welt leidet plötzlich unter den Übergriffen von

Harpfen, Zyklopen und Zentauren. Ihre Aufgabe dabei? Die Wiederherstellung des Friedens und der Ruhe und Ordnung. Na gut, vergessen wir die Alibi-Geschichte. *Titan Quest* punktet nämlich in anderen Bereichen.

LASS EINEN FALLEN!

Bevor die Widerlinge zu Boden sinken, werfen Sie ihr Hab und Gut ab. Im Gegensatz zu *Diablo* entdecken Sie jedoch nicht zufällig Gegenstände wie „Höllischer Kolben des verlängerten Faustschlags“. Widersacher in *Titan Quest* lassen genau das

fallen, was sie bei sich tragen. Erwarten Sie daher nicht so etwas wie eine „Schwere Metallrüstung des Hängebrustschutzes“ und eine „Böse Axt des Kettensägenmassakers“ von einer nackten Medusa, die Ihnen etwa mit dem Zauberspruch „Blitz des Arschtritts“ die Lichte ausknippen will. Vorteil: Bereits im Kampf schätzen Sie ab, welche Gegenstände ein Gegner nach seinem Ableben hinterlässt. Greift man Sie mit einem Dolch an, liegt Ihnen nach dem Kampf genau diese Waffe zu Füßen. Da in *Titan Quest* sehr viele Gegenstände auftauchen (fast jeder Kontrahent lässt seine Waffe fallen), baute Entwickler Iron Lore

Viel Zeit verbringen Ihr Hobby Metzger im Charakter-Menü. Hier vergleichen Sie die Werte Ihrer Waffen und Rüstungen und verteilen Erfahrungspunkte. In der Verkaufsversion ist der Text Deutsch.

So spielt sich Titan Quest

Antike Helden waren sehr beschäftigt. Wir zeigen Ihnen, was Sie im Spiel so alles treiben.



Die Hauptbeschäftigung in *Titan Quest*: 95 Prozent Ihrer Zeit verbringen Sie mit Källen, Grillen, Kloppen, Schlagen, Treten, Aufspießen, Verhauen, Metzeln, Zerlegen und Vermöbeln.

Gesammelte Gegenstände wie Keulen und Rüstungen verticken Sie an Händler. Die Kohle stecken Sie anschließend in andere Gegenstände mit besseren Werten.



PC ACTION-Testlogbuch

Titan Quest

Ein würdiger Diablo 2-Klon ohne große Unterschiede zum Vorbild. Aber genau das macht den Titel so anziehend!

ALEXANDER FRANK



DONNERSTAG, 01.06.2006 9:30 Uhr

Joachim Hesse drückt mir die Testversion von *Titan Quest* in die Krallen. „Du magst doch *Diablo*, oder? Du weißt schon, dieses komische Spiel mit Teufeln und so einem Zeugs“, zwinkert mir der Action-Experte zu, „da stehst du doch drauf“. Ha! Endlich so etwas wie *Diablo*, aber in 3D! Nach der Installation stürze ich mich auf die Monsterhorden.

DONNERSTAG, 01.06.2006 10:45 Uhr

Nach allen *Gothic*-, *Oblivion*- und *World of Warcraft*-Erfahrungen vermisse ich im ersten Moment die typische WASD-Steuerung. Auch das Dauerklicken mit der Maustaste nervt. Ich erinnere mich: Auf diese Tour habe ich damals bei *Diablo 2* drei Nager zerschossen.

DONNERSTAG, 01.06.2006 18:15 Uhr

Die ersten Aufträge sind durch. Zwar geht mir die Hintergrundgeschichte von *Titan Quest* an meinem stark behaarten Hintern vorbei, jedoch zieht mich das Spiel langsam aber sicher in seinen Bann. In der Mittagspause schwärme ich von Äxten und Schwertern. Die Kollegen schütteln verständnislos den Kopf.

MONTAG, 05.06.2006 14:00 Uhr

Der flotte Spielablauf von *Titan Quest* geht mir in Fleisch und Blut über. Zwei Schläge, Gegner tot, Gegenstände aufsaugen, weiterziehen. Sempel, aber spaßig. Als mein türkischer Kollege Ahmet Isciturk im Vorbeigehen eine Bemerkung über die realitätsfernen Rollenspieler löst, drohe ich ihm Prügel mit dem Donnerspieß des Todes an. Ahmet hat Angst.

DAS ROCKT DICH WEG!



Gegner wie dieser Zyklop töten einen beachtlichen Schaden aus. Außerdem sehen sie klasse aus.

DAS KOTZT DICH AN!



Erstes Auto der Welt. Ochse! Nur!

Die Nichtspielercharaktere stehen herum und drehen den ganzen Tag Daumchen. Langweilig!

DIENSTAG, 06.06.2006 8:30 Uhr

Die Sucht nach immer besseren Waffen und Rüstungen gewinnt die Oberhand und spiegelt sich auch im täglichen Leben wider. Heute früh hatte ich eine Latte des Guten Morgens. Zum Glück kummerte sich die Amazone des Großen Mundwerks um das Problem. Im Austausch gegen den Inhalt des Tiefen Geldbeutels, versteht sich. In der Redaktion hocke ich mich sofort wieder vor *Titan Quest* und verzichte sogar auf Kaffee und Zigarette des Morgenlichen Dünnpuffs.

DIENSTAG, 06.06.2006 19:10 Uhr

Die Kämpfe mit den Zwischengegnern des Häufigen Ablebens sind richtig fordernd. Dank der Zoom-Funktion des Optischen Nagers und der tollen 3D-Grafik der Hohen Auflösung genieße ich jede Einzelheit des Kampfes. Als der Feind ins Gras des Todes beißt, erkenne ich schon am Klirren meine Belohnung. Seltene und magische Gegenstände. Hurra!

MITTWOCH, 07.06.2006 16:30 Uhr

Müdigkeit des Todes! Ich zocke ununterbrochen seit acht Stunden und pfeife auf die Welt um mich herum. Und auch auf die kaum vorhandene Hintergrundgeschichte. So stark gefesselt haben mich bisher nur *Diablo* und *World of Warcraft*. Langsam fehlt mir jedoch die Atmosphäre. Ein bisschen mehr Abwechslung hätte nicht geschadet, auch wenn die Sucht nach Gegenständen mittlerweile meinen ganzen Denkprozess für sich beansprucht. Als Kollege Wolmer vom tragischen Ableben seiner Oma erzählt, frage ich ihn, was die Alte dabei „gedroppt“ hat. Seit diesem Vorfall redet Ralph mit mir kein Wort mehr.



Manche Waffen verfügen über Zusatzeffekte. Ein Giftangriff hilft im Kampf ungemein weiter.

»Welt-Spartaner-tag wird keine Bank in Sicht.«



Kritik ihrer nahezu doppelten Größe stellen diese Automaten keine echte Herausforderung dar.

eine nützliche Funktion ein: Ein Tastendruck zeigt alle auf dem Boden liegende Gegenstände. Wie in *World of Warcraft* gliedert auch *Titan Quest* die Teile in Gruppen. Ein grauer Name bei einer Waffe steht etwa für ein nutzloses Werkzeug, ein weißer Schriftzug bezeichnet ein gewöhnliches Objekt. Grüne Stücke sind rar, gelbe sind magisch und blaue Gegenstände glänzen mit ungewöhnlich hohen Werten. Im Gegensatz zu *Diablo* vergleichen Sie nicht stundenlang die Werte Ihrer Ausrüstung. Eine entsprechende Option in den Einstellungen des Spiels zeigt neben der ak-

tuellen Waffe auch die gerade angelegte an. So haben Sie die jeweiligen Werte sofort im Blickfeld.

BONUSRUNDE

Ihre Waffen und Rüstungen motzen Sie bei Bedarf auf. Bei Ihren Reisen spuckt der eine oder andere Widersacher Einzelteile für spezielle Talismane und Relikte aus. Diese enthalten Effekte, um den ausgeteilten Schaden zu steigern (zum Beispiel plus drei Prozent auf Giftangriff Ihrer Keule). Oder sie veredeln Ihre Garderobe (etwa mit zusätzlichen Rüstungspunkten für

Vergleich



PRO + CONTRA

- Zeitgemäße 3D-Grafik
- Charakter frei ausbaubar
- Feste Spielwelt
- Eintönige Aufträge

82
EINZELSPIELER



PRO + CONTRA

- Interessante Geschichte
- Sehr viele Aufträge
- Veraltete 2D-Optik
- Teils unausgewogene Balance

81
EINZELSPIELER



PRO + CONTRA

- Flotter Spielablauf
- Zufallsgenerierte Levels
- Hassische Grafik
- Stellenweise sehr schwer

78
EINZELSPIELER



den Helm). Ungeduldige Naturen pappen diese bonus-behafteten Stücke sofort an das gewünschte Werkzeug. Das empfehlen wir Ihnen allerdings nicht. Denn wer wartet, bis in seinem Rucksack weitere Artefakte gleicher Art auftauchen, kombiniert besser diese miteinander und haftet sie erst danach auf den Gegenstand. Das garantiert den maximalen Bonus, denn neben summierten Extras setzen vollständigen Talisman-Sets nämlich zusätzliche Kräfte frei – etwa für die Attribute Gesundheit, Energie, Stärke, Intelligenz oder Geschicklichkeit. Sie sehen: Die Sammelsucht setzt sich an dieser Stelle wieder durch.

WELTREISE

Erinnern Sie sich noch an Blizzards Höllensaga *Diablo*? Das Spielareal war hier ein vom Programm generiertes Zufallsprodukt. In *Titan Quest* schwingen Sie Ihre Hämmer dagegen in einer feststehenden Landschaft. Die Areale fallen überschaubar aus, monotone Spaziergänge von einer Levelgrenze zur anderen kommen nicht zum Tragen.

Zwar steht zu 95 Prozent der Spielzeit Monsterkloppen auf dem Programm, dank der vielfältigen Örtlichkeiten fällt der eintönige Ablauf aber nicht so negativ ins Auge. Sie verdreschen Mumien in den ägyptischen Pyramiden, reißen die Flügel diverser Drachenviehler auf der Chinesischen Mauer ab, stampfen durch die Blumenbeete der Hängenden Gärten und stattdessen dem Minotaurus einen Besuch in seinem Labyrinth ab. Dank schöner Grafikeffekte und einer frei zoombaren, aber nicht drehbaren Landschaft sieht *Titan Quest* genauso lecker aus wie all die griechischen, ägyptischen und chinesischen Gegner, die Sie im Laufe des Spiels servierfertig weichkloppen. Für Übersicht auf Ihrer Schlägentour sorgt eine Weltkarte. Diese lässt sich nach Händlern, interessanten Örtlichkeiten wie Höhlen oder Auftragsbergen sortieren. Danke, Iron Lore, eine sehr gute Idee!

TOTE ERDE

Die Kehrseite der Optikmedaille: Trotz schön animierter Gegnermassen und Städten voller Nichtspielercharaktere

mangelt es *Titan Quest* an Lebendigkeit. Zwar ist die Grafik vollständig dreidimensional, durch die fehlende Drehmöglichkeit wirkt das Spiel jedoch statisch. Wie im sechs Jahre alten *Diablo 2* stehen die Personen in den Städten tagelang herum und spulen immer wieder dieselben Animationen ab. So etwas wie eigene Tagesabläufe der Bewohner suchen Sie vergeblich. In Zeiten von dynamischen Rollenspielperlen wie *Oblivion* wirkt das Werk von Iron Lore in Sachen Atmosphäre schlichtweg veraltet. Auch die Aufträge bewegen sich auf dem alten, ausgeutschten Niveau Marke „Geh zum Ort A und gib Monster B eins auf die Mütze“. Fesselnd? Die Aufgaben sind es definitiv nicht. Aber das war ja zugegebenermaßen schon bei *Diablo 2* kaum der Fall. Woraus besteht dann der eigentliche Spielspaß? Ganz einfach: Die Sucht macht's! Das Verlangen nach noch besseren Rüstungen, noch schärferen Waffen und noch stärkeren Zaubern. *Titan Quest* macht Sie schlaflos. Zum Glück im positiven Sinne.

Alexander Frank

Info: www.titan-quest.de

ALEXANDER FRANK



Titan Quest vergleiche ich am liebsten mit einer Ex-Freundin. Nicht, weil ich in diesem Spiel eine fiese Hydra nach der nächsten über den Nil schicke, sondern weil ich das Spielprinzip genauso gut kenne wie sie. Jedes Element erinnert mich an *Diablo* oder *World of Warcraft*. Echte Neuerungen bietet *Titan Quest* nicht. Gut, die Gegner rennen einem nicht ganz so kopflos gegen die Axt wie in Blizzards Höllensaga, aber ansonsten hat man die Monsterhatz schon mal erlebt. Stört mich aber nicht, denn schlaflose Nächte sind mit *Titan Quest* vorprogrammiert. Ach ja: Der kooperative Mehrspielermodus lief in unserer Testversion nicht. Ein Nachtest folgt voraussichtlich in der nächsten Ausgabe

ANDREAS BERTITS



Der langhaarige Kollege oben hat Recht. Glauben Sie ja nicht, am Abend bloß zwei bis drei Stunden mit diesem Spiel zu verbringen. Vor der Morgenröte kommen Sie nicht davon los. Trotzdem gehen mir einige Unstimmigkeiten auf den Senkel. Wo bleibt die Atmosphäre? Warum stehen die Nichtspielercharaktere starr herum? Sind die Querschnittgelähmt? Wieso wechselt die Musik nur in Boss-Kämpfen zu einer spannenderen Melodie, nicht aber bei gewöhnlichen Monsterscharen? Und warum kann ich im Voraus absehen, was ich als Nächstes zu tun habe, nämlich Monster töten? Spaß macht die Schnitzeljagd trotzdem. Für mich ist *Titan Quest* klar besser als *Diablo 2*.



Titan Quest

PREIS Ca. € 45,-
TERMIN 30. Juni 2006

GENRE Action-Rollenspiel
ENTWICKLER Iron Lore
VERTREIBER THQ
USK-FREIGABE Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT Englisch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN Nein

MINDESTENS
1,8 GHz, 512 MB RAM, 128-MByte-Grafikkarte, 3,0 GByte HD, Win XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN

Bis zu sechs Helden ziehen kooperativ durch die Antike. Ein Nachtest mit Wertung folgt.

PREIS/LEISTUNG 86%
GRAFIK 92%
SOUND 83%
STEUERUNG
MEHRSPIELER

SPIELSPASSWERTUNG:

100
- 6%
- 5%
- 4%
- 2%
- 1%

SEHR GUT
Diablo 2 in 30, ansonsten wenig Neues. *Titan Quest* macht dennoch süchtig. Zugreifen!

82%
EINZELSPIELER



Ein britischer Bomber geht im deutschen Flakfeuer zu Boden.

Die deutsche Wehrmacht ist im Spiel zu sehen.

Segne das Zeitliche!



AUF DVD
DEMOS

Gepriesen sei das neue Spielelement in **RUSH FOR BERLIN**. Hier spielen Sie buchstäblich auf Zeit. Besei-

„Unsere Truppen marschieren, besiegen den Feind. Deutsche Fahnen flattern überall und glorreich marschieren wir weiter. Deutschland, Deutschland, wir Deutschen fahren voran.“ Nein, wir sind keine Alt-Nazis. Mit diesem

Lied begrüßt Sie die deutsche Kampagne im Echtzeit-Strategiespiel *Rush for Berlin*. Für Deutschlands stürzen Sie sich allerdings erst ins Geschehen, wenn Sie vorher alle Missionen von Alliierten und Russen absolviert haben.

AUS ALT MACH NEU

Gigantische Explosionen, die Panzer im wahrsten Sinne des Wortes in Stücke reißen und

alles aufwirbeln, was nicht niet- und nagelfest ist, herausschende Bomber, die komplette Landstriche in Schutt und Asche legen ... So kennen Sie die Strategiespiele der ungarischen Entwickler Stormregion. Herzlich Willkommen in *Rush for Berlin*, wo sich sich Spieler der Codename: *Panzer*-Reihe pudelwohl fühlen. Allerdings stellen Sie sich jetzt sicher auch die Frage: Alles

beim Alten? Darauf antworten wir Ihnen einmal wie eine typische Frau: Ja und nein.

WIR FAHREN NACH BERLIN ...

Auf nach Berlin lautet die Devise. Nicht, um den Ku'damm zu besuchen oder das Brandenburger Tor zu bestaunen, sondern um die Nazis ein für alle mal zu besiegen – zumindest bis zum nächsten Spiel im virtuellen Zweiten Weltkrieg.

In *Rush for Berlin* treffen Sie einen alten Bekannten, den Sie eigentlich nie wieder sehen wollten.

Erobern Sie als Russen oder Alliierte die deutsche Hauptstadt, begegnet Ihnen der Führer höchstpersönlich. Ohne etwas verraten zu wollen, aber Hitler wird im Spiel nicht viel älter als im echten Leben. Spielen Sie die deutsche Kampagne, dürfen Sie ihm ebenfalls in den braunen Hintern treten. Mehr Geschichte gibt es im Spiel aber nicht.



„Seine erster Gruß war noch nicht so ausgerollt.“

Der Bart ist ab



„Sein Bart ist ab.“



Deutsche Gebirgsjäger verteidigen einen Bahnhof.



Einige deutsche Roboter planen ein Attentat auf Hitler und stoßen auf erbitterten Widerstand.



Bei Hubschrauberkämpfen lassen sich geschickt Zugänge blockieren, um dann der Feind leicht aufzuhalten ist.

Aufseiten Russlands rumpeln Sie mit den Panzern von Osten heran, während Sie in der zweiten Kampagne die Alliierten von Westen aus zum Sieg führen. Schließlich ballern Sie aber auch in den Filzpantoffeln der Deutschen. Wie jetzt? Sie erobern als Nazis die Welt? Nein! Die dritte Kampagne spielt in einer alternativen Vergangenheit. Hitler erfreut sich an schicken Erdmöbeln und

das gebeutelte Deutsche Reich versucht, seine Grenzen vor den Angreifern zu schützen.

HOCH-SPANNUNG

„Ich krieg dich, Bürschen!“, zischt der deutsche Soldat, als er mit seinen Kameraden um die zerbombten Häuser schleicht. Irgendwo muss sich doch der Feind verschanzt haben. Plötzlich rattert ein Maschinenge-

wehr und zwei der Infanteristen stürzen getroffen zu Boden. „Ich ... muss ... sterben!“ röhrt der eine mit letzter Kraft. Während die Überlebenden sich in den Staub werfen und nach Deckung suchen, rumpelt ein deutscher Panzerkampfwagen heran. Eine gigantische Explosion am Haus lässt das Gewehrfeuer verstummen.

Plötzlich ertönt

die Meldung „Ihre Basis wird angegriffen!“ Was? Schnell ein Mausclick auf die Übersichtskarte und Sie flutschen zu Ihrem Lager. US-Fallschirmjäger landen fies und hinterrücks in Ihrer Basis und räumen unter Ihrer Leuten auf. Schnell schicken Sie Nachschub zum Ort des Desasters, während an anderer Stelle in Ruinen verschanzte Scharfschützen Ihre Panzer und Infanteristen aus-

Dazu bist du fähig

Explodierende Hunde und Wodka zur Motivation gehören in *Rush for Berlin* dazu. Wir decken auf, welche Offiziers-Fähigkeiten es nicht ins Spiel schaffen.

QUASSELSTRIPPE

Einstems Zeitreise möchte dieses Husarenstück möglich. Mit einer Genprobe von Stalber und dem weiblichen Quasselgen wurde die ultimative Waffe erschaffen. Feindliche Soldaten labert man einfach zu Tode



VERBESSERTER FLAMMENWERFER

Um eine ständige Einsatzfähigkeit des Implantats Reaktorfunktion 5.000 zu gewährleisten, hielten die Offiziere einen strengen Ernährungsplan ein. Das hochkonzentrierte Chili-Kraut-Gemisch ist stündlich einzunehmen.



MONSTERMÖPSE

Der Film *Austin Powers* bediente sich schamlos an echten Vorkommnissen. Bereits im Zweiten Weltkrieg lenkten großbrüstige Offiziere die Gegner ab und ließen Sie mit der Sprengladung in der Oberweite abknippen.

PC ACTION-Testlogbuch

Rush for Berlin

Taktisch absolut überzeugend, aber die fehlende Geschicht ohne interessanten Figuren macht sich bemerkbar.

ANDREAS
BERTITS



MITTWOCH, 10.05.2006 10:11 Uhr
Marketing Manager Mario Gerhold und Pressesprecher Martin Metzler von Deep Silver schreiben bei uns in der Redaktion herein und bringen die ersehnte Testversion zu *Rush for Berlin* mit. Für einen Artikel in der PC ACTION 7/06 sind sie ein paar Tage zu spät dran, just heute wandern die Tests in die Druckerei. Unsere Bedenken in puncto Produktqualität, die zuvor wegen einiger Macken aufkamen, zerstreuen unsere Gäste mit der neuen Version schnell.

MONTAG, 15.05.2006 11:36 Uhr
Endlich habe ich Gelegenheit, mich am Sturm auf Berlin zu beteiligen. Ich starte die russische Kampagne und beuge mich in die Schlachten. Schnell bemerke ich, dass ich ohne die Spezialfähigkeiten der Offiziere nicht weit komme.

MITTWOCH, 17.05.2006 8:30 Uhr
Bis zu den Ärmeln im morgendlichen Kot meiner Tochter steckend, fällt mir eine Strategie ein, wie ich die Deutschen in der aktuellen Mission besiegen kann.

DONNERSTAG, 18.05.2006 15:21 Uhr
Die dritte Mission der Alliierten flümmert über den Monitor. Lustlos klicke ich auf „Starten“. Ich ertrage keine Panzer mehr, doch natürlich kredenz mir das Spiel sofort die inzwischen verhassten Stahlkolosse. Was soll's. Ich beuge mich auf die Jagd nach den fiesigen Deutschen, erobere eine Fabrik nach der anderen, doch irgendwie will sich keine Motivation einstellen, die Alliierten-Kampagne heute noch durchzuspielen. Ich sollte mir einen anderen, besser bezahlten Job suchen.

FREITAG, 19.05.2006 14:08 Uhr
Die Aussicht auf meinen Urlaub nächste Woche lässt mich vor Freude jauchzen und heimlich in einer dunklen Ecke tanzen. Während ein deutscher Tiger-Panzer meine T-34 auseinander nimmt, überlege ich mir, was ich denn in meiner freien Zeit so alles tun kann. Tagsüber mit meiner Tochter spielen, nachts mit und an meiner Frau. So muss das sein. Derart motiviert, beende ich die Alliierten-Kampagne.

MONTAG, 29.05.2006 11:47 Uhr
Mein Urlaub ist zu Ende. Ein Glück! Ich höre den Kollegen Brehme in der Küche nach einem Lappen fragen. Antwort Wollner: „Nimm doch den Bertits.“ Schon, wieder zu Hause zu sein. Hochmotiviert hause ich auf die Maustasten und starte *Rush for Berlin*. Meine Laune steigt durch die deutsche Kampagne noch weiter. Mensch, der Schwierigkeitsgrad zieht an und die Missionen in der fiktiven Vergangenheit bringen Freude.

DIENSTAG, 30.05.2006 22:11 Uhr
So, die Deutschen sind zum Sieg geführt. Dann zockten wir doch mal die Bonuskampagne der Franzosen. Diese bockt nicht gerade mächtig. Trotzdem: *Rush for Berlin* ist ein sehr gutes Strategiespiel.

MITTWOCH, 31.05.2006 15:20 Uhr
Der Mehrspieler-Modus hinterlässt zwiespaltige Gefühle. Die neuen Modi R.I.S.K. und R.U.S.H. sind zwar sehr nett, hauen mich aber nicht vom Hocker. Deathmatch spielt sich wie gewohnt. Frohen Mutes also ran an den Artikel. Ich stelle mal wieder fest, wie sehr ich diesen Job doch liebe!

DAS ROCKT DICH WEI!



DAS KOTZT DICH AN!



einander nehmen. Derartige Missionen erleben Sie in *Rush for Berlin* am laufenden Band. Stellung halten, Massenturm und Häuserkampf mit wenigen Einheiten bringen ein gesundes Spielspaßhoch. In Ausnahmesituationen sind Sie in Gebäuden unterwegs, kämpfen sich von Raum zu Raum und erledigen auch mal ein Schalterrätsel – zur Auflockerung ist das klasse!

EIN AUGENSCHMAUS

Grafisch beeindruckt *Rush for Berlin* ebenfalls. So spiegelt sich des Nachts der Mond im Wasser, die Ketten der Panzer hinterlassen Spuren, Explosionen wirbeln Unrat auf. Während Ihre Soldaten also über satgrüne Wiesen robben, Tiger-Panzer die Brücke halten und Bomber durch die Lüfte rauschen, ergötzen Sie sich an der Optik. Allerdings nervt die ewige Marschmusik mit der Zeit so wie Jamba-Klingeltonwerbung auf MTV und VIVA. Und falls Sie nach einigen Spielminuten ein Déjà-vu-Erlebnis befällt, liegt das eventuell daran, dass Experten wie Sie sämtliche Soundeffekte bereits aus den Codenamen Panzerspielen kennen. Hier leistete Entwickler Stormregion wirklich ganze Arbeit beim Recycling. Ein bisschen zu viel für unseren Geschmack.

GEH MIT DER ZEIT

Neu an der ganzen Geschichte ist wie eingangs erwähnt der Faktor Zeit. In jeder Mission erkennen geübte Augen am oberen Bildrand einen Balken. Mit jeder Sekunde bewegt sich ein Zeiger mehr in den roten Bereich. Erfüllen Sie schnell Missionsziele und verplempern nichts von der wertvollen Ressource, schiebt sich der Regler in Richtung Grün. Dadurch erhalten Sie Punkte, die Sie in neue Truppen investieren. Erobern Sie während der Kampfeinsätze Fabriken, „produzieren“ Sie den Truppen nachschub an Soldaten gleich dort. Wie gewiefte Taktiker jetzt sicher schlussfolgern, haben Sie dadurch natürlich bessere Chancen, das Missionsziel zu erreichen. Dies stellt Sie oft vor existenzielle Fragen: Haste ich so schnell wie möglich durch die Aufgaben, um so viel Zeit zu sparen, wie möglich? Oder nehme ich auch optionale Missionsziele mit, die mir unter Umständen eine neue Einheit kredenzieren? Da sich die Wegfindung als so leicht erweist wie eine schwangere Frau, kommen Sie mitunter wirklich ins Schwitzen. Das gilt vor allem für die Mehrspieler-Modi R.U.S.H. (Spieler stürmen ein bestimmtes Ziel, um Punkte zu bekommen) und R.I.S.K. (Spieler erfüllen schnellstmöglich

So spielt sich: Rush for Berlin

Kennen Sie die Codename: Panzers-Spiele? Dann fühlen Sie sich in *Rush for Berlin* gleich richtig wohl. Für alle anderen erklären wir die Vor- und Nachteile des Spiels anhand einer Mission.

1. Coole Ziele



Pro: Die vielen Haupt- und Nebenziele sind enorm abwechslungsreich. Es gibt immer was zu tun. Packen Sie's an!
Contra: Nicht immer ist sofort ersichtlich, wo auf der Karte welches Ziel zu erfüllen ist. Suchen kostet wertvolle Zeit.

2. Hauserkampf



Pro: Mit Infanteristen erkunden Sie die Häuserruinen. Panzer haben gegen die Panzerfaustschützen und Mörsertruppen keine Chance.
Contra: Manchmal übersehen Sie feindliche Infanterie in der Grau-in-Grau-Graphik. Nicht gut.

3. Kampf der Panzer



Pro: Panzerkämpfe bieten Spannung und Sie sind verantwortlich, dass die Stahlkolosse richtig positioniert sind.
Contra: Greifen Ihre Einheiten außerhalb der Sichtlinie an, leistet die KI oft keine Gegenwehr.

4. Fabriken erobern



Pro: Sie übernehmen eine deutsche Fabrik, in der Sie anschließend Nachschub produzieren.
Contra: Die Fabrik ist zu weit weg, produzierte Verstärkung fährt durch den ganzen Level zum Ziel.

Pro: In größter Eile trainieren Sie Infanterie, die die Küste stürmt und Bunker erobert. Dann geht die deutsche Flotte unter.

Contra: Manchmal ist es zu schwer oder zu langwierig, seine Fehler zu korrigieren. Da hilft nur noch einen Spielstand laden.

5. Schon ereignisreich



Pro: Überraschung: Die deutsche Flotte legt ab, weil Sie bei der Eroberung der Bunker zu langsam waren.

Contra: Die Auslöse-Faktoren der Skripte ist für den Spieler oft nicht nachvollziehbar.

6. Bitte um Verzeihung



geheime Ziele). Auf die Schnelle wollen Sie das feindliche Lager erobern, doch die Panzer bleiben an der nächsten Hauswand kleben. Durch lästiges Gefummel pfriemeln Sie dann das Knäuel aus Stahlkolossen einzeln auseinander. Das kostet nicht nur wertvolle Zeit, sondern auch Nerven und erinnerte uns an die Wegfindungsroutinen der *Panzers*-Teile. Hatten wir das Wort Recycling schon mal erwähnt?

ERZÄHLE KEINE GESCHICHTEN

Trotzdem gibt es Unterschiede zu Codename: Panzers Phase One und Two. *Rush for Berlin* verzichtet auf eine spannende Geschichte und Helden. Hier zappelt kein Hans von Gröbel herum, den Sie auf seinen Feldzügen begleiten. Dadurch büßt das Spiel an Atmosphäre ein. Dafür schicken Sie jetzt aber Offiziere in die Schlachten, die mit besonderen Fähigkeiten ausgestattet

sind. So spendiert der Russe seinen Leuten einen kräftigen Schluck aus der Wodka-Pulle. Das spornt diese mächtig an, sich besonders enthusiastisch in die nächste Schlacht zu werfen (kleiner Wink mit dem Zaunpfahl an unseren Chefredakteur). [Anmerkung der Chefred: Erst wird die Toilette saubergeleckt!]. Der deutsche Pionieroffizier steuert den Minipanzer – nomen est omen gilt nicht immer – Goliath

fern, mit dem er ein in Sichtweite befindliches Ziel in die Luft jagt. Einstein & Co. lassen grüßen. Gut, dass es nur ein Spiel ist, sonst würde sich der Tierschutz bedanken: Mit Sprengstoff beladene Hunde, die sich in einem Feuerball zu Gulasch verwandeln, sind nicht jedermanns Sache. Aber die schwere russische Infanterie ist ja auch nicht jedermann, sondern ganz schön gefährlich. Ob es gefällt oder nicht:



Rush for Berlin

PREIS
TITELIN

Ca. € 45,-
23. Mai 2004

GENRE
Entwickler
Vertrieb
USK-FREIGABE
SPRACHE/TEXT
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN

Stormregion
Deep Silver
Ab 16 Jahren
Deutsch
Nein

MINDESTENS
1,7 GHz, 512 MByte RAM, 4 GByte HD, 32 MByte
Grafikkarte, DVD-Laufwerk, Windows 2000

WEHRSPIELEK-OPTIONEN
(Team-)Deathmatch, Domination, R.I.S.K.,
R.U.S.N., 6 Spieler, 1 Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG
GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
WEHRSPIELER

SPIELSPASSWERTUNG
■ Schlechte Wegfindung - 5%
■ Keine Hintergrundgeschichte - 5%
■ Teilweise zu schwer - 3%
■ KI mit Aussetzern - 2%

SEHR GUT
Geltungener Codename:
Panzer-Nachfolger mit
taktischem Tiefgang,
aber ohne Geschichte.

85%
EINZELSPIELER

Ohne diese Einheiten kommen Sie im Spiel nur soweit, wie Dirk Bach mit der nächsten Diät. Einzig wer aus der Ferne geschwind einen Panzer kapert oder mit einem Treffer den Feind in die ewigen Jagdgründe schickt, hat Chancen auf einen schnellen Sieg.

FAKT UND FIKTION

Im Gegensatz zu realistischen Vertretern des Genres schicken Sie in *Rush for Berlin* auch Kriegsgerät in den Einsatz, das es im echten Zweiten Weltkrieg nicht an die Front geschafft hat. So machen Sie etwa mit einem gigantischen Maus-Panzer und einer Holztatrasse desselben die Feinde nervös. Oder Sie düsen mit der Messerschmitt ME262 über die Schlachtfelder. Das mag zwar historisch nicht korrekt sein und dem Verlauf des echten

Krieges widersprechen, hebt den Titel aber etwas von anderen Echtzeit-Strategietiteln mit ähnlicher Thematik ab.

DAS WIRD HART

Strategisch fordert Sie *Rush for Berlin* nicht zu knapp. Zwar gestaltet sich der Einstieg in der russischen Kampagne nicht allzu knifflig, der Schwierigkeitsgrad zieht aber mit fortschreitenden Missionen heftig an. Vor allem die deutsche Kampagne kostet sogar Fleischhüterer noch Haare ... In der russischen Kampagne lässt sich die künstliche Intelligenz des Gegners zu leicht durch einen alten - aus *Panzer*-Tagen bekannten - Trick überlisten: Einen Scharfschützen mit hohem Sichtradius vorschicken, Feind ausspähen, Katyusha-Geschütze auf feindliche Panzer ballern lassen,

aushebeln, fertig. In einer Mission erledigten wir so satte 20 Panzer auf einen Streich, die sich an einer Brücke gesammelt hatten. Dafür ballern Ihnen die Alliierten in der deutschen Kampagne so schnell die Füße weg, dass Sie nicht einmal dazu kommen, sich die Schnürsenkel zu binden. *Rush for Berlin* macht trotz der genannten Macken großen Spaß. Vor allem der Einzelspieler-Modus ist fordernd. Die neuen Mehrspieler-Modi R.I.S.K. und R.U.S.N. haben ihren Reiz, sind aber weder Offenbarung noch motivieren sie auf Dauer. Wer von Panzern und dem Zweiten Weltkrieg nicht genug bekommt, sollte sich *Rush for Berlin* schnappen. Wo sonst entscheiden Sie in einer fiktiven Vergangenheit den Zweiten Weltkrieg neu?

Andreas Bertits
Info: www.rushforberlin.de

Vergleich



PRO + CONTRA
■ Spannende Missionen
■ Interessante Helden
■ Optisch ansprechend
■ Schlechte Wegfindung

89%
EINZELSPIELER



PRO + CONTRA
■ Taktisch herausfordernd
■ Sehr gute Optik
■ Schlechte Wegfindung
■ Keine Geschichte

85%
EINZELSPIELER



PRO + CONTRA
■ Taktisch anspruchsvoll
■ Historische Schauplätze
■ Technisch überholt
■ Miese Wegfindung

73%
EINZELSPIELER



ALEXANDER FRANK

Im Gegensatz zu meinem Kollegen rechts macht es mir eher wenig aus, in *Rush for Berlin* wieder im Zweiten Weltkrieg unterwegs zu sein. Die Grafik lässt mich einfach so staunen, wie der Anblick meines ersten Gehaltszettels. Eigentlich hätte mir als Patrioten die russische Kampagne am besten gefallen sollen, doch die fiktiven deutschen Missionen machen einfach am meisten Spaß. Mit den ganzen Prototypen wie dem Maus-Panzer hantieren zu dürfen, weckt in mir das kleine Kind, das früher schon gern an sowjetischen Gen-Experimenten teilgenommen hätte.



ANDREAS BERTITS

Berlin, Berlin, wir fahren nach Berlin! Mit dem gewohnten Spielprinzip lockt Stormregion neues Strategiespiel Taktiker an die Front. Zwar werteten die Entwickler aus Ungarn das inzwischen etwas angestaubte Spielgeschehen um den Faktor Zeit und Offiziere mit Spezialfähigkeiten auf, doch so langsam hängen mir Panzer so zum Hals raus wie Gina Wild die Dauerlutscher in ihren Filmen. Mein Problem. Aber warum kriegen es die Entwickler nach all den Jahren seit *Codename: Panzers - Phase One* nicht auf die Reihe, eine ordentliche Wegfindung zu programmieren?

Prüfstand: Rush for Berlin

Sie wollen mit Ihrem Kampfgerät bei **RUSH FOR BERLIN** ruckelfrei und mit einer optimalen Optik in Richtung Reichshauptstadt rollen? Dann sollte mindestens ein leistungsstarker PC der oberen Mittelklasse zu Ihrem Marschgepäck gehören!



Hier stimmt die Optik: Die Texturen sind sehr detailliert und erscheinen plastisch. Gebäude, Figuren und Objekte werfen einen Schatten, der auch auf sie selbst fällt. Das Wasser zittert Reflexionen.

Wenn Sie aus Leistungsgründen mit minimalen Details verleben möchten, können die Schatten und Reflexionen auf dem Wasser. Außerdem fallen die Texturen schlicht aus und wirken verwaschen.

Tuning-Tipps

Um **Rush for Berlin** in 1.024x768 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- 3,5 GHz
- 1 GBYTE RAM
- GeForce 7800 GTX/Radeon X1800 XT

Mit 2 GHz, 512 MByte Arbeitsspeicher und GeForce 6600/Radeon 9600 XT sollten Sie:

- Eine Bildschirmauflösung von 1.024x768 auswählen
- Die Kantenglättung deaktiviert lassen
- Unter der Option Schatten „Keine“ einstellen
- Mit niedrigen Umgebungsdetails spielen
- Die Wasserdetails auf „Niedrig“ reduzieren
- Unter Texturedetails „Niedrig“ auswählen
- Den Texturfilter auf den Wert „Trilinear“ stellen

Mit 2,5 GHz, 512 MByte Speicher und GeForce 6600 GT/Radeon X800 Pro/GTO sollten Sie:

- Eine Auflösung von 1.024x768 auswählen
- Die Kantenglättung ausgeschaltet lassen
- Unter Schatten „Keine“ auswählen
- Mit hohen Umgebungsdetails spielen
- Bei den Wasserdetails den Wert „Niedrig“ einstellen
- Die Texturedetails auf „Hoch“ stellen
- Einen trilinearen Texturfilter einschalten

Mit 3 GHz, 1 GByte RAM und GeForce 6800 GT oder Radeon X850 XT/XT-PE sollten Sie:

- Mit einer Bildschirmauflösung von 1.024x768 spielen
- Die Kantenglättung ausschalten
- Unter Schatten die Option „Normale Schatten“ einstellen
- Die Umgebungsdetails auf „Hoch“ stellen
- Unter „Wasserdetails „Hoch“ auswählen
- Bei Texturedetails „Hoch“ wählen
- Den Texturfilter auf die Option „Anisotropisch“ stellen

Das Grafik-Optionsmenü von Rush for Berlin

- 1 **Bildschirmauflösung:** Da das Spiel eine Auflösung von 800x600 nicht unterstützt, stellen auch Spieler mit einer schwachen Grafikkarte 1.024x768 ein. Mit einem sehr schnellen Modell wie einer 7800 GT/GTX oder Radeon X1800 XL/XT empfiehlt sich sogar 1.280x1.024.
- 2 **Kantenglättung:** Mit geglätteten Kanten sieht **Rush for Berlin** besser aus, allerdings kostet das Grafik-Rechenleistung. Ab einer 7800 GTX/Radeon X1800 XT schalten Sie das Anti-Aliasing ein.
- 3 **Schatten:** Die Schattendarstellung ist ein wahrer Leistungsskiller. Für die normalen Schatten ist erst eine GeForce 6800 GT/Radeon X850 XT ausreichend leistungsstark. Wer zusätzlich auf die Eigenschatten nicht verzichten möchte, benötigt einen Spitzenklasse-3D-Beschleuniger
- 4 **Umgebungsdetails:** Da Umgebungsdetails wenig Grafikleistung kosten, stellen Sie diese ab einer GeForce 6600 GT/Radeon X800 Pro auf „Hoch“.
- 5 **Wasserdetails:** Für eine Wasserdarstellung mit komplexen Reflexionen benötigen Sie zwingend eine High-End-Grafikkarte mit Shader-Modell 3.
- 6 **Texturedetails:** Wählen Sie „Niedrig“ nur bei einer Einsteiger-Karte (GeForce 6400/Radeon 9600 XT), da sich die Optik deutlich verschlechtert.
- 7 **Texturfilter:** Ab einer GeForce 6800 GT/Radeon X850 XT sollten Sie sich die hochwertige anisotrope Texturfilterung gönnen.



Leistung

GRAFIKARTEN		EINSTEIGER-PC		AUFSTIEGER-PC		ZOCKER-PC		HIGH-END-PC		RAM	
GeForce FX 5900 XT GeForce 6400 Radeon X800 Pro/XT X1800 Pro/XT		GeForce 6800 G3 6800 XT/LE 7400 GS Radeon R830 Pro/XT X1800 Pro/XT		GeForce 6800 G3 6800 XT/LE 7400 GS Radeon R830 Pro/XT X1800 Pro/XT		GeForce 7600 GTX 7600 GS/XT Radeon X850 Pro/XT X1900 XT/XTX		GeForce 7600 GTX 7600 GS/XT Radeon X850 Pro/XT X1900 XT/XTX		256 MByte 2 GByte	
1 GByte 2 GByte		1 GByte 2 GByte		1 GByte 2 GByte		1 GByte 2 GByte		1 GByte 2 GByte		1 GByte 2 GByte	
PROZESSOREN		PROZESSOREN		PROZESSOREN		PROZESSOREN		PROZESSOREN		LEISTUNGSMERKMALE	
ab 1,5 GHz		ab 1,5 GHz		ab 1,5 GHz		ab 1,5 GHz		ab 1,5 GHz		Für den Sturm auf Berlin in allen Details und 1.024x768 benötigen Sie mindestens einen 3,5-GHz-Prozessor, ein Gigabyte Arbeitsspeicher sowie eine sehr flotte Grafikkarte mit Shader-Modell 3 (etwa eine GeForce 7000 GTX oder Radeon X1800 XT). Kommt es zu Leistungsengpässen, schalten Sie zuerst die Schatten aus und stellen – falls nötig – noch Umgebungs-, Wasser- und Texturdetails auf „Werkin	
ab 2 GHz oder XP 2000+		ab 2 GHz oder XP 2000+		ab 2 GHz oder XP 2000+		ab 2 GHz oder XP 2000+		ab 2 GHz oder XP 2000+		ab 2 GHz oder XP 2000+	
ab 2,5 GHz oder XP 2500+		ab 2,5 GHz oder XP 2500+		ab 2,5 GHz oder XP 2500+		ab 2,5 GHz oder XP 2500+		ab 2,5 GHz oder XP 2500+		ab 2,5 GHz oder XP 2500+	
ab 3 GHz oder XP 3000+		ab 3 GHz oder XP 3000+		ab 3 GHz oder XP 3000+		ab 3 GHz oder XP 3000+		ab 3 GHz oder XP 3000+		ab 3 GHz oder XP 3000+	
ab 3,5 GHz oder Athlon 64 3500+		ab 3,5 GHz oder Athlon 64 3500+		ab 3,5 GHz oder Athlon 64 3500+		ab 3,5 GHz oder Athlon 64 3500+		ab 3,5 GHz oder Athlon 64 3500+		ab 3,5 GHz oder Athlon 64 3500+	



Die Tussen kommen!



Drei Helden, zwei Welten: **DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY** ist bislang das beste Adventure dieses Jahres. Warum? Wir sagen's Ihnen! Studium abgebrochen, vom Lebgefährten verlassen und kein Job in Sicht. Was sich nach einer gescheiterten Existenz eines PC ACTION-Volontärs anhört, ist das Leben von Zoë Castillo, der Protagonistin des Adventures *Dreamfall*. Die Braut hat gerade mal 20 Lenze auf dem Buckel und schon keine Lust mehr auf irgendwas. Das tägliche Leben der Ex-Studentin wirkt öder als ein Kirchenbesuch am Sonntag. Vom reichen Papa rundum versorgt, weiß die verwöhnte Schnitte wenig mit ihrem Dasein anzufangen – bis zwei Ereignisse ihr Leben vollkommen umkrempeln. Auf einmal ändert sich das Bild ihres Fernsehers auf Schwarzweiß, komisches Rauschen dröhnt aus den Boxen. Dabei stammt die Kiste nicht etwa aus der DDR, sondern aus dem Jahre 2219. Eine beängstigende Mädchenstimme flüstert der Heldin monoton-schaurig zu:

„Finde sie ... Rette sie ... Rette April ...“ Die Szene erinnert an die verwirrenden Fernsehbilder aus dem Kinostreifen *The Ring*. Und wirkt auch so. Nicht selten zucken wir vor dem Bildschirm zusammen, wenn das psychotische Kind auf diversen Leinwänden im Spiel für bedrückende Gruselstimmung sorgt. Das zweite Ereignis: Zoës Ex-Lover Reza bittet seine Verfllossene um einen Gefallen: Sie soll für ihn ein Päckchen abholen. Kurz darauf findet die junge Castillo eine Frauenleiche in seiner Wohnung. Der ehemalige Stecher ist spurlos verschwunden. Was ist hier nur los?

KEIN KAMPFGEIST

Dies ist der Beginn eines großartigen Abenteuers. Denn neben Zoë legen Sie Ihre Hand auch an die Steuerung von besagter April. Kenner des Vorgängers *The Longest Journey* freuen sich an dieser Stelle auf ein Wiedersehen mit der Hauptperson des ersten Teils. April lebt und kämpft im Untergrund der Parallelwelt Arcadia. Gegen wen oder ge-

gen was, sei an dieser Stelle nicht verraten. Zu guter Letzt schlüpfen Sie auch in die Rolle des gläubigen Kian, der April im Auftrag des Herrn von der Bildfläche verschwinden lassen soll. Erwarten Sie aber keine großartigen Action-Einlagen: Zwar kommt es immer wieder zum Schlagabtausch, die Kampfszenen sind jedoch aufgrund ihrer Anspruchslosigkeit auch von absoluten Pazifisten zu meistern. Sie hämmern auf die Tasten und führen wahlweise Hiebe oder Tritte aus, mit einem weiteren Knopfdruck blocken Sie die gegnerischen Angriffe. Der Perspektivwechsel erinnert an *Fahrenheit*. Bei Dialogen stehen Ihnen mehrere Optionen zur Wahl. So besänftigt Ihre Spielfigur den Gesprächspartner oder gelangt durch Drohungen an wichtige Informationen. Ihre Taten wirken sich aber kaum auf den Spielfluss aus. Bis auf einige Ausnahmen gelangen Sie mit fast jeder Gesprächsmöglichkeit ans Ziel. Im Gegensatz zu *Fahrenheit* verliert *Dreamfall* gegen Ende des Abenteuers

aber nicht an Spannung und hält Sie bis zum Finale bei der Stange. Gut so!

TOLLE OPTIK

Neben genretypischen Klicks auf herumstehende Objekte, einigen Kampf- sowie Schleichpassagen bietet *Dreamfall* kaum Interaktionsmöglichkeiten. Gut zwei Drittel der Spielzeit verlaufen wie vor der Glotze: Sie sehen sich die Zwischensequenzen in der hübschen Spielgrafik an und folgen den endlosen, aber keineswegs langweiligen Dialogen. Die Rätsel fallen extrem einfach aus. Kein einziges brachte uns zum Grübeln oder erforderte einen Neuanlauf. Dafür sprintet Ihr Alter Ego oft hin und her, um einen Gegenstand A nach B zu schaffen. Erfreulicherweise halten sich diese Laufwege dennoch in Grenzen, da die Ortschaften von *Dreamfall* selten größer als ein paar Quadratmetern sind. Das Abenteuer überzeugt mit einer für Adventure-Verhältnisse hübschen Grafik. Die Städte wirken belebt: Viele Einwohner spazieren durch die



Welche Rolle Doktor Helena Chang (links) spielt, bleibt für Zoë weitgehend unklar.



Um die Wachen auszutricksen, nutzt Zoë dieses Tierchen im Hintergrund als Deckung.

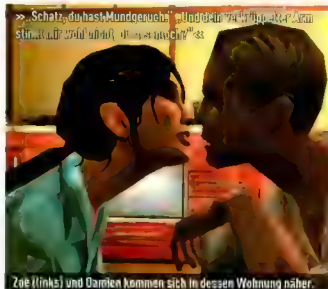


Als Apostel Kian absolvieren Sie die meisten der allerdings überaus leicht zu bewältigenden Kampfszenen.

Gefühlsduseleien

Wir geben es zu: Zwei Drittel der Hauptpersonen sind weiblich, aber wir Weicheier verstehen die Gefühle der Schnallen. Und das Schlimmste: Wir empfinden sogar mit ihnen!

Selten erlebt man eine dermaßen starke Bindung an die Charaktere wie in *Dreamfall*. Für gewöhnlich fiebert der Spieler zwar mit seinem Charakter mit, richtige Emotionen des digitalen Pixel-Egos bleiben jedoch jenseits des Bildschirms. *The Longest Journey* berührt den Zocker dagegen dort, wo es am meisten weht tut. Nein, nicht an den Weichteilen, Sie Ferkel! Natürlich meinen wir im Herzen des Spielers. Nicht selten erappten wir uns dabei, über die Taten und Entscheidungen der Hauptcharaktere Zoë, April und Kian nachzudenken und diese auch zu verstehen. Ja, wir sind vermutlich gar nicht so hart wie wir gern tun. In den Tiefen seiner versauten Seele ist auch ein PC ACTION-Redakteur ein Frauenvorsteher. Und das liegt nicht nur an den erwähnenswerten Oberweiten der Protagonistinnen!



Zoë (links) und Damien kommen sich in dessen Wohnung näher.

Straßen, Orte wie Casablanca erwecken nicht zuletzt dank der hervorragenden Soundkulisse wahrlich den Eindruck einer pulsierenden Metropole. Von aufgeregten Stimmen der Nachrichtensprecher bis hin zu orchestralen Hintergrundmelodien sorgt die Tonpalette für großartige akustische Atmosphäre. Überall schwirren futuristische Fahrzeuge und Raumschiffe, niedliche Roboter krabbeln entlang der Hauswände. Verkaufsstände, Müllberge, Pflanzen und Fontänen beleben die farbenfrohe

Umgebung und sorgen regelmäßig für Staunen. Auf den zweiten Blick ist klar, dass der Schein trügt: Nur die wichtigsten Charaktere sind ansprechbar, alle anderen Personen spielen eine Statistenrolle.

ZUSEHEN MACHT SPASS!

Paradox, aber wahr: Den größten Reiz von *Dreamfall* macht nicht das Spielerlebnis, sondern die Hintergrundgeschichte aus. Normalerweise zocken Sie ein Spiel durch und ziehen sich die gelegentlichen Zwischensequenzen rein. Hier

erleben Sie das Gegenteil: Der Spieler mutiert zum Zuschauer. Er genießt die verdrehte, aber dennoch alles andere als absurde Handlung und greift hin und wieder in das Spielgeschehen ein. Ja, in *Dreamfall* verbringen Sie mehr Zeit mit Zuschauen als mit Zocken. Aber wenn Sie sich darauf einlassen und sich von der Story in das Jahr 2219 entführen lassen, erleben Sie ein wirklich zukunftsweisendes Abenteuer. Probieren Sie es aus, denn es lohnt sich!

Alexander Frank

Info: www.dreamfall-game.de



Die abtraumtraumten Visionen vom kleinen Mädchen heitlen Sie durch das ganze Spiel.



Dreamfall: The Longest Journey

PREIS Ca. € 45,-
TERMIN 26. Mai 2006

GENRE Adventure
ENTWICKLER Funcom
VERTIEB Dtp
USK-FREIGABE Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT Deutsch & Englisch (wählbar)
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN Nein

MINDESTEN
1,6 GHz, 512 MB RAM, 7 GBtpe HD,
64-MBtpe-Grafikkarte, Windows ME/XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Gibt's nicht. Ein Mehrspieler-Modus wäre wie Kino: Zuschauen und Popcorn futtern.

PREIS/LEISTUNG

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MEHRSPIELER

SPIELSPASSWERTUNG 100
Schwache Rätsel - 6%
Kampfeinlagen wirken aufgesetzt - 4%
Stellenweise zu lange Dialoge - 4%
Nur Hauptpersonen ansprechbar - 2%
Sehr häufige Ladezeiten - 1%
Nur mit Gamepad gut zu steuern - 1%

SEHR GUT
Filmreif inszeniertes
Abenteuer mit wenigen
Interaktionsmöglichkei-

82%
EINZELSPIELER



Da Vincis Gemälde *Das letzte Abendmahl* soll laut Dan Brown geheime Botschaften beinhalten. Wer's glaubt!

Herrgott Sakrament!

AUF DVD
VIDEO

VERGLEICH



Zu jeder größeren Hollywood-Produktion gehört mittlerweile ein offizielles Spiel. Auch im Fall von THE DA VINCI CODE: SAKRILEG. Zu Beginn des Abenteuers schoss uns ein Gedanke durch den Kopf: „Mensch, das ist doch gar nicht der Hanks!“ *Sakrileg*-Protagonist Robert Langdon, im Hollywood-Streifen von Tom Hanks verkörpert, ähnelt im offiziellen Spiel zum Film dem *Forrest Gump*-Darsteller so sehr wie Ottfried Fischer einem männlichen Topmodell. Auch die weibliche Heldin der *Da Vinci Code*-Geschichte Sophie Neveu hat wenig mit der attraktiven Optik von Schauspielerin

Audrey Tautou gemein. Stellen Sie sich mal vor, im offiziellen Spiel zu einem *Batman*-Spiel würde der Hauptcharakter nicht wie Batman aussehen! Sei's drum: Trotz 08/15-Visagen wachsen dem Spieler die beiden Charaktere im Verlauf der spannenden Hintergrundgeschichte aus Herz – schließlich basiert *The Da Vinci Code: Sakrileg* auf dem spannenden Roman von Dan Brown.

HAU REIN

„Adventure? Langweilig!“, schreien überzeugte PC ACTION-Anhänger. Doch ganz so gemächlich wie in anderen Genrevertretern geht's bei *Sakrileg* nicht zu. Zum Glück! In

regelmäßigen Abständen werden Sie sich mit den lästigen Polizisten und herumlungern den Mönchen die Hintern. Dabei geht es erfreulich actionreich zu: Die Kamera beginnt zwischen den Kämpfenden zu rotieren und während einer nett inszenierten Zeitlupenfunktion führen Sie mit der Maus Tastenabfolgen aus. Gelingt Ihnen dies fehlerfrei, prügeln Sie nach Situation Herr Langdon und/oder Frau Neveu elegant auf die Widersacher ein. Vertippen Sie sich, dann kriegen Sie selbst aufs Fressbrett und gehen in die Defensive. Zwar wiederholen sich die Kampfanimationen auf Dauer, doch uns actiondurstigen

Shooter-Zockern ist ein wenig Abwechslung zwischen den Rätseln ganz recht.

KOPFSACHE

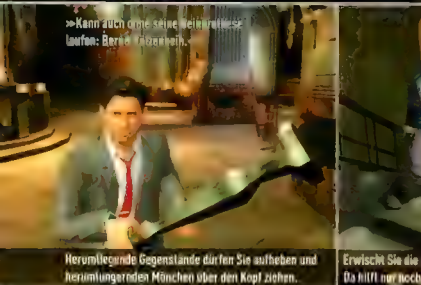
Weil Robert Langdon und Sophie Neveu schon im Roman und Film ständig Rätsel und Mysterien auflösen, ist dies beim virtuellen Ableger natürlich nicht anders. Die gesamte Geschichte baut darauf auf, dass die katholische Kirche angeblich seit Jahrtausenden vertuschen will, dass Jesus eine Frau und Leonardo Da Vinci ein Moslem war. Oder war es doch ganz anders? Egal, wir wollen ja auch nicht zu viele pikante Details verraten. Jedenfalls schnüffeln Sie





»Komisch, das Wasser ist ja gelb.«

In dieser Szene drehen Sie riesige Statuen in eine bestimmte Richtung, um ein Tor freizulegen und zu betreten.



»Kann auch eine seine kleine Feindschaft laufen: Bernd, insofern.«

Hervorliegende Gegenstände dürfen Sie aufheben und herumtorgenden Mönchen über den Kopf ziehen.



Um eine versteckte Tür in diesem Anwesen zu öffnen, stellt Sophie solche Töpfe auf die zugehörigen Sockel.



»Der: Frau: ... dem: ...«

Erwischt Sie die französische Polizei, geht es den beiden Protagonisten an den Kragen. Da hilft nur noch Gewalt.

in *Sakrileg* ständig an uralten Gemälden, tragen Statuen durch die Gegend, entziffern geheime Schriftcodes, schieben versteckte Durchgänge frei und lösen Worträtsel. Rätselbeispiel gefällig? In der Pariser Kirche Saint Sulpice finden Sie auf dem Schreibtisch einer Nonne einen mysteriösen Zettel, auf dem „Matthäus 7, 14“ steht. Schauen Sie sich in der Gegend um, stoßen Sie auf die Orgeluhr, die genau auf 12 Uhr steht. Na, klingelt's? Die Uhr auf 7:14 gestellt und schon öffnet sich ein verstecktes Kämmerlein mit weiteren Hinweisen. Einige andere Rätselleinlagen, vor allem im späteren Teil des Abenteuers, gestalten sich richtig knifflig. Hirnakrobaten wie PC ACTION-Leser kriegen die im Endeffekt aber in den Griff – doch für manch anderen sind die Nüsse schwer zu knacken.

SPRICH DICH AUS!

Man merkt der PC-Version von *The Da Vinci Code: Sakrileg* an, dass sie eine Konsolenportierung ist. Zwar geht die Steuerung per Maus und Tastatur größtenteils in Ordnung, doch an einigen Stellen bleiben die beiden Protagonisten an Umgebungsgegenständen hängen oder behindern sich gegenseitig, stehen im Weg herum. Auch die mangelnden Speicherpunkte sorgen für Frust. Oft wiederholten wir einen halben Level, nachdem uns eine Horde Mönche vermobelt hatte. Was die übrige Technik anbelangt, haben die Macher saubere Arbeit geleistet. Die Schauplätze reichen vom Pariser Louvre über die Züricher Bank bis hin zur Londoner Westminster Abtei. Ob düstere Kathedrale oder alte französische Herrenhäuser – die Optik ist stets stimmig

und detailliert. So stehen beispielsweise in den Büroräumlichkeiten des Bank-Levels an vielen Arbeitsplätzen Fotos, leere Dosen und andere Kleinigkeiten herum. Und schaut Robert Langdon im Spiel schon nicht aus wie Tom Hanks, so besitzt er wie in der deutschen Fassung wenigstens dessen Synchronstimme. Ein anderer Bekannter ist Homer-Simpson-Stimme Norbert Gastell, der den Großvater von Sophie Neveu spricht. Sogar ein wenig Humor ließen die Macher einfließen – Betonung auf „wenig“: Als die beiden Helden die Züricher Bank betreten und die sterile Einrichtung erblicken, meint Mister Langdon: „Innenarchitektur: die Vereinigten Stahlwerke.“ Ha, ha. Wir versichern Ihnen, dass das Spiel besser ist als die Witze.

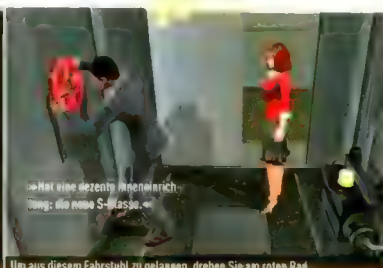
Lukasz Ciszewski

Info: www.2kgames.com/davincicode



»Fällt ihnen Mal: Wann ist endlich zum Ende.«

Ungeschick: Robert Langdon wurde entdeckt.



»Hat eine dezent: Innenarchitektur: ...«

Um aus diesem Fahrstuhl zu gelangen, drehen Sie am roten Rad.

Buchmacher

Dan Brown ist voll im Trend. Doch warum eigentlich?



In den vergangenen Jahren gab es, mal von Stefan Effenberg und Dieter Bohlen abgesehen, keinen so kontroversen Autor wie den Amerikaner Dan Brown. Das liegt hauptsächlich an den Themen, die er in seinen Romanen aufgreift. Im ersten größeren Thriller *Diabolus* (im Original: *Digital Fortress*) kritisierte er die Methoden der National Security Agency (NSA). Der amerikanische Geheimdienst nahm ihn prompt ins Visier ... Mit seinem wohl bekanntesten Werk *The Da Vinci Code* (Sakrileg) sorgte er dank Verschwörungstheorien rund um Leonardo da Vincis geheime Mitteilungen und den Geheimbund Opus Dei für Aufbruch in der katholischen Kirche.

LUKASZ CISZEWSKI



Wenn man *The Da Vinci Code: Sakrileg* nüchtern betrachtet, ist es ein ordentliches Adventure: Akzeptable Grafik, bekannte Synchronsprecher, viele und motivierende Rätsel. Natürlich gibt es wie in jedem anständigen Abenteuer-Titel Stellen, an denen ich in die Tastatur beißen will. Die feinen Komplikationen machen dies aber wett. Und wer den leicht konfuse Film oder die Buchvorlage leiden kann, darf ohne Bedenken beim virtuellen Sakrileg zugreifen.



The Da Vinci Code: Sakrileg

PREIS Ca. € 44,-
TERMIN 18. Mai 2006

GENRE Adventure
ENTWICKLER The Collective
VERTRIEB Take 2
USK-FREIGABE Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN Nein

MINDESTENS 1,8 GHz, 512 MBte RAM, 3 GByte HD, 64 MBte Grafikkarte

MEHRSPIELER-OPTIONEN Robert Langdon und seine Begleiterin müssen die Verschwörung ganz allein aufdecken

PREIS/LEISTUNG

GRAFIK
SOUND

STEUERUNG
MEHRSPIELER

SPIELSPASSWERTUNG: 7,0/10
Keine Schnellspeicherfunktion -10%
Einige Steuerungsprobleme -8%
Kamerabugs -5%
Mitunter zu harte Rätsel -5%
Zweitcharaktere stehen im Weg rum -1%

GUT

Wer sich mit der pseudo-historischen Thematik anfreunden kann, mag es!

71%
EINZELSPIELER

AUF DVD
TRAILER

Das ist Rom antik!

VERGLEICH
Die Siedler: Das
Erbe der Könige
Siedler
Witz, Götter & Co.

ANNO 1602
Anno 1602
3000 Jahre Götter & Co.

ANNO 2012
Anno 2012
3000 Jahre Götter & Co.

Der Wuselfaktor der Siedler-Reihe plus eine Prise Anno-Zutaten: Fertig scheint der Auftaktteil DIE RÖMER. Doch das ist nicht alles!

Eine wilde Barbarenhorde überfällt die kleine Provinz am Steinbruch. Frauen und Männer rennen gleichermaßen hilflos kreischend umher. Die Häuser stehen in Flammen. Auch die Taverne und die Sklavenunterkunft fallen der blutrünstigen Meute zum Opfer. Die Siedlung brennt innerhalb weniger Minuten nieder. Vom Bluttausch angetrieben ziehen die brutalen Angreifer wild brüllend weiter. Das nächste Ziel ihrer Zerstörungswut ist die Hauptstadt. Unsere Hauptstadt ...

VERKETTET

Solche Szenen bekommen Sie viel zu selten zu Gesicht. Vielmehr verbringen Sie Ihre Zeit mit Warten. Aber alles der Reihe

nach. Nach den Einführungsaufgaben kümmern Sie sich zuerst in bester Anno-Manier um die Bedürfnisse Ihrer Untertanen. Die nächsten Missionen stellen ebenfalls eine Art Erweiterung für das Tutorial dar. Dabei führt Sie das Spiel behutsam von Aufgabe zu Aufgabe. Bis Sie auf alle Ressourcen zugreifen können und alle Gebäude aus dem Boden stampfen dürfen, haben Sie locker die Hälfte der Kampagne hinter sich. Ansonsten bietet *Die Römer* Altbekanntes: Sie bauen Häuser, sorgen für Schweinefarmen, Weizenfelder und Fischerhütten und pflegen das Prestige Ihrer Siedlung. Mit genug Nachschub an Rohstoffen und Verpflegung feiern die Bürger ihren Herrscher und gehen glücklich ihrem Tagewerk nach. Bei zu wenigen Altären, Tavernen oder Kräutlerläden meckern die Untergebenen über Ihre Verwaltungskunst und verlassen

im Zweifelsfall die Siedlung. Solche stillen Proteste verlaufen zwar friedlich, schaden aber auf Dauer Ihre Wirtschaft. Eine leere Goldmine reit tiefe Lcher in den Finanzhaushalt, eine unterbesetzte Prfektur schtzt nicht mehr vorm Ausbruch eines Brandes. Die Produktionskette gert ins Stottern, die Brger leiden an Hunger und Krankheiten. Aus dieser Misere gibt es zwei Auswege: Sie knnten sich schnellstmglich um Nachschub kmmern und die fehlenden Gter produzieren. Dies erfordert jedoch so viel Zeit, dass Ihnen der Geduldfaden zu reien droht. Oder Sie beginnen die Mission von vorn ...

WARTEN WIR ES AB!

Diese Verkettung diverser Produktionsablaufe macht den Reiz von *Die Rmer* aus. Fhige Stadt-Anfhrer ernten Weizen, Wein und Weib en

masse. Beispiel: Die Siedlung bentigt mehr Sklaven. Zehn Leibeigene kosten 20 Goldmnzen. Das Geld erwirtschaften Sie mit dem Verkauf von Wein an Rom. Eine Weinplanlage erfordert jedoch Holz zur Instandhaltung. Also bestellen Sie ein Sgewerk und stellen pltzlich fest, dass zwei Arbeiter fehlen. Ein Haus muss her ... Genau hier liegt der Haken: Sie leiten Produktions- und Nahrungsnachschub in die Wege, greifen jedoch nie unmittelbar in das Spielgeschehen ein. Vielmehr warten Sie auf die Langzeitauswirkungen Ihrer Handlungen und spielen in der Zwischenzeit am besten mit sich selbst. Warum? Na ja, viel zu tun gibt es in *Die Rmer* nicht. Gebte Spieler verinnerlichen nach wenigen Runden das Spielprinzip, bauen innerhalb von fnf Minuten ihre Siedlung aus (der Zeitbe-



Die Dörferbewohner transportieren nach ihren Ansprüchen fremde Beute.



Stehen rechts im sozialen Abseits: Reihner.



Wettereffekte sowie Tag- und Nachtzyklus sind zwar nett anzusehen, haben aber keine spielerischen Auswirkungen.

schleunigung sei Dank) und warten ab, bis das Dorf im Laufe der Zeit einfach von selbst so viele Brot-, Soldaten- oder Goldeneinheiten abwirft, dass Sie automatisch zur nächsten Mission gelangen.

TECHNIK DES ALTEN ROMS

Technisch präsentieren sich die Wuselmannen auf hohem Niveau. Die frei zoom- und drehbare Landschaft erfreut das Spielerauge. Wettereffekte sowie Tag- und Nachtwechsel sind ebenfalls ganz nett, spielen

jedoch in der Kampagne keine Rolle. Die vielen Details, etwa die einzelnen Herstellungsstufen von Gebäuden oder die sauber animierten Arbeiter, laden zum Zuschauen ein. Haben Sie sich jedoch satt gesehen, betrachten Sie die Strategiekarten nur noch aus der Vogelperspektive. Zusätzlich zu den nur bedingt zusammenhängenden Storymissionen toben sich angehende Stadtverwalter im Herausforderungsmodus aus. Hier setzen Sie das Gelernte aus der Kampagne in die Tat

um und spielen alle Einheiten und Gebäude ohne Einschränkungen der Hauptmission frei. Doch auch diese Partien arten zu langen Warteschleifen aus. Für Zocker, die ihre Konzentrationsstörungen therapierten wollen, eignet sich der Titel wunderbar. Andere fühlen sich unterfordert.

Alexander Frank

Info: www.die-roemer.com



ALEXANDER FRANK

Die Römer installiert, das Spiel gestartet, die ersten Missionen durchgespielt: Wie in Die Siedler wuseln meine Bürger durch die Stadt und fesseln mich durch die ausgeklügelte Produktionskette a la Anno. Nach etwa fünf Missionen kann ich mich jedoch wahlweise entspannt auf die Kloschlüssel hocken oder eine schnelle Nummer mit der Nachbarn schieben. Bis ich [zurück]komme, hat meine Siedlung die Voraussetzungen für die nächste Mission bereits von selbst erfüllt. Nur die neuartige Kreistreuer überzeugt mit ihrer Zugänglichkeit. Hiervon sollten sich andere Strategietitel ruhig eine Scheibe abschneiden. Aber auch diese trostet nicht über den monotonen Spielablauf und die langen Wartezeiten hinweg.



Die Römer

PREIS Ca. € 40,-
TERMIN 28. Juni 2006

GENRE Aufbau-Strategie
ENTWICKLER Haemimont Games
VERTIEB CDV
USK-FREIGABE Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN Nein

MINDESTENS
1,5 GHz, 256 MB RAM, 1 GByte HD,
32-MB-Grafikkarte, Windows 98/XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN

Gabe es einen Mehrspieler, wäre er etwa so spannend wie stundenlanges Warten auf die Bahn

PREIS/LEISTUNG

GRAFIK

SOUND

STEUERUNG

MEHRSPIELER

SPIELSPASSWERTUNG

- | | |
|--|------|
| ■ Monotoner Spielverlauf | -10% |
| ■ Erwige Leerlaufphasen | -8% |
| ■ Zu simple Missionen | -6% |
| ■ Zu wenig Einfluss auf das Spielgeschehen | -4% |
| ■ Einführung eindeutig zu lang | -2% |

BEFRIEDIGEND

Für Strategen zu einfach, für Einsteiger und Gelegenheitspieler einen Blick wert.

70%
EINZELSPIELER

Denk mal nach!

Ihre Untertanen entwickeln sich vom einfachen Mob bis zu angesehenen Bürgern. Doch je höher das Prestige, umso fetter die Ansprüche.



»Allmählich haben wir ein Splitter in der Hand.«

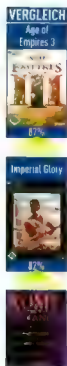
Zu Beginn begnügen sich Ihre Bewohner mit Standard-Häusern und Grundnahrungsmitteln. Das Ansehen der Stadt steigt, sobald Sie Altäre oder Statuen mitten in die Siedlung pflanzen. Mit steigendem Fortschritt reißen die Bürger jedoch öfter das Maul auf und verlangen nach mehr Luxus. Da sind Marktplätze, Brunnen und Kräuterladen eine Pflichtveranstaltung. Keine schlechte Idee, allerdings kommen Sie in vielen Fällen auch ohne hohes Ansehen zum Ziel. Vor allem in der ersten Hälfte des Spiels reichen die ersten Häuserstufen meistens aus.



»Schwer: Das Heu im Hadelhauen suchen.«

Die wilden Barbaren zertrümmerten unseren Holzwall. Zum Glück schützten unsere Speerträger die Stadt vor dem Feind.

Alte Speießer!



Oblivion machte es vor. Nun setzt auch **ROME: TOTAL WAR** auf kleine kostenpflichtige Erweiterungen übers Internet – im Add-on **ALEXANDER**.

Das Team von Creative Assembly ist ein fleißiger Haufen. Zwar laufen die Arbeiten an dem für November angekündigten *Medieval 2* auf Hochtouren, doch auch ein neuer Teil für die *Total War*-Reihe ist erstellt: Schon Mitte Juni erschien die hier getestete Erweiterung für *Rome*, einem der besten Strategiespiele des Jahres 2004. Das Besondere daran: Das Add-on ist ausschließlich über das Internet zu beziehen (mehr dazu im Extrakasten „Hier saugst du den Stoff“). Erinnern Sie sich noch an das erste Zusatzpaket *Barbarian Invasion*? Dieses beschäftigte sich mit barbarischen Übergriffen auf das Römische Reich im Jahre 363. *Alexander* spielt in etwa im gleichen Zeitraum, allerdings aus der Sicht der Mazedonier. Die Barbaren kommen dennoch nicht zu kurz. Zwar befähigen Sie ausschließlich die Truppen des großen Man-

nes, der dem Add-on seinen Namen leiht, jedoch schlagen sich ganze vier Nationen die Köpfe im Kampf um die Vorherrschaft auf der Weltkarte ein. Neben erwähnten Fraktionen halten Sie sich auch die Perser und die Inder vom Hals. Und diese östlichen Nervensägen sind nur sehr schwer loszuwerden.

ALTES HAUS

Ihre Eroberungsfeldzüge starten im alten Griechenland. Zu Befehl stehen Ihnen lediglich drei Armeen. Wenn Sie nicht aufpassen, verlieren Sie eine bereits innerhalb der ersten beiden Runden. Ihre Gegner warten nämlich nicht wie einst im Hauptspiel, sondern greifen gnadenlos von allen Seiten an und radieren Ihre Armeen von der Eroberfläche. Zeit zum Verschnaufen hat Ihr Alexander also kaum. Die Perser drängen aus dem Osten, die Barbaren fallen aus dem Norden über Ihre Siedlungen her. Wie in *Rome* planen Sie taktische Züge auf der strategischen Karte. Hier erbauen Sie Gebäude, zum Beispiel Kaser-

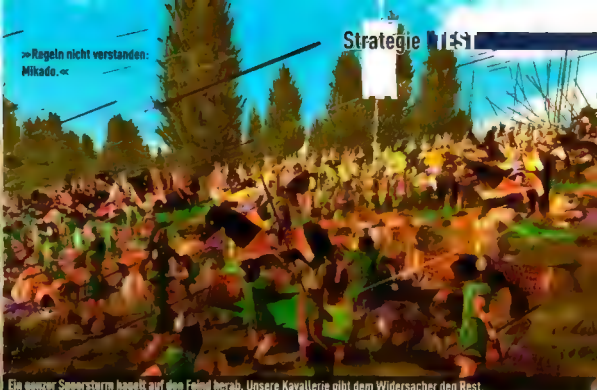
nen und Häfen, und züchten Verteidigungs- und Angriffstruppen. Bereits in den ersten Spielrunden zeigt *Alexander* auch sein zweites Gesicht: Kommt es zum Kampf, wechselt das Spiel zu einem dreidimensionalen Schlachtfeld. Hier führen Sie Truppen höchstpersönlich an und kommandieren Ihre Soldaten zum Sieg oder ins Verderben. Genauso wie im Hauptprogramm. Neuerungen? Jein. Auf der einen Seite prözt das Add-on mit über 60 frischen Einheiten, darunter weibliche Bogenschützen und indische Kriegselefanten. Andererseits spielt sich die Erweiterung eins zu eins wie das Hauptspiel. Lediglich auf die Aufträge des Senats verzichten Sie. Ansonsten bleibt *Alexander* beim Altbewährten: Sie rekrutieren Soldaten, sorgen für das Wohl Ihrer Untertanen, spionieren in den Nachbarländern oder legen mit einem Meuchelmörder die unliebsamen Generäle der Widersacher um. Fans der *Total War*-Reihe erwartet ergo genau das, was sie an dem Spiel lieben und schätzen.

SCHLACHT AB!

Wer damit leben kann, erfreut sich an den serientypischen großartigen Schlachten. Jedes Gefecht beginnt mit einer kurzen Einführung: Die Kamera gleitet über die Truppen und ein General stimmt mit einer filmreifen Rede seine Soldaten auf die bevorstehende Auseinandersetzung ein. Anschließend setzen sich hunderte von Lanzenträgern, Bogenschützen und Reitern in Bewegung. Marschgeräusche und Zwischenrufe der Streitkräfte machen den Spieler für die nächsten zehn bis zwölf Minuten heiß. Dann geht's los: Mit wildem Gebrüll stürmt die Kavallerie auf den Feind los, durchschlägt in der Keilformation seine Reihen und schleudert einige seiner Fußtruppen in die Luft. Das Heer des Gegners dreht sich nach den Reitern um, doch just in diesem Moment greifen es die Speerträger von hinten an. Wenige Augenblicke und Angstschreie später flieht der Feind in wilder Panik. Über die Hälfte seiner Einheiten liegt jedoch bereits am



»Echte Frauentypen: gute Stecher.«



»Regeln nicht verstanden: Mikado.«

Mazedonische Truppen fallen über die persische Infanterie her: Der Feind hat keine Chance.

Ein gewisser Speerstorm hagelt auf den Feind herab. Unsere Kavallerie gibt dem Widersacher den Rest.



Nach wie vor findet die gesamte Planung auf der strategischen Karte statt. Erst bei Schlachten wechselt das Spiel in die 3D-Perspektive.

Boden ... Solche Szenen haben trotz der mittlerweile zwei Jahre alten Grafik nichts von ihrer Faszination verloren.

GERADLINIGES PRINZIP

Die Kampagne gestaltet sich nicht gerade einsteigerfreundlich. Eine Einführungsmission fehlt, ebenso vergeblich suchen Sie nach Erklärungen für die neuen Einheiten. Vor allem zu Beginn der Hauptmission steckt der Spieler in schwerer Geldnot wie sonst nur Finanzminister Peer Steinbrück. Deshalb kommen

Sie oft nicht weiter. Die Spielzeit ist mit acht Stunden recht knapp bemessen. Da Sie zu Beginn lediglich über zwei Siedlungen verfügen und nur ein paar weitere Provinzen direkt angreifen können, stehen Ihnen nicht so viele Möglichkeiten wie im Hauptspiel offen. Eine gewisse Linearität stellt sich ein – im Gegensatz zu *Barbarian Invasion* ist man nicht gerade hoch motiviert, *Alexander* ein zweites Mal zu starten. Doch für zehn Euro kommen harte Fans der Serie durchaus auf ihre Kosten: Ne-

ben der Hauptmission packt *Alexander* seinen Großen auch in zwei Mehrspieler-Modi aus. Bis zu vier Generäle hetzen dabei die Einheiten aufeinander. Zusätzlich spielen Sie sechs historische Schlachten nach. In unserer Testversion lief allerdings nur eine – in der finalen Fassung soll sich das selbstverständlich ändern. Wem das nicht reicht, stellt sich ähnlich wie seinerzeit im Hauptspiel seine eigene Schlacht zusammen.

Alexander Frank

Info: www.totalwar.com



»Nein, es gibt kein Begrüßungs-GCM mehr.«

Szenen mit tausenden Einheiten laufen selbst auf High-End-Rechnern nicht flüssig.

ALEXANDER FRANK



Als Bethesda Spielschnipsel für *Oblivion* mit minimalistischem Inhalt übers Netz zu verticken begann (wir berichteten in Ausgabe 7/2006), fürchtete ich ein ähnliches Schicksal für andere Spiele. Bei *Alexander* kann ich mich jedoch nicht beschweren. Für zehn Euro erhalte ich eine solide Portion Nachschub für *Rome*. Aber erwarten Sie keine großen Innovationen: Nur die Epoche verlagerte sich aus dem ersten in das vierte Jahrhundert. Ansonsten blieb alles beim Alten. Aber ein Add-on braucht ja nicht das Genre neu erfinden.



Rome: Total War - Alexander

PREIS Ca. € 10,-
TERMIN 15. Juni 2006

GENRE Runden-Strategie
ENTWICKLER Creative Assembly
VERTIEB Sega
USK-FREIGABE Nicht geprüft
SPRACHE/TEXT Englisch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN Nein

MINDESTENS
Hauptspiel, 1 GHz; 256 MByte RAM, 500 MByte HD,
64-MByte-Grafikkarte, Win 98SE/XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN

Bis zu vier Spieler bewerten sich mit Speeren in historischen Schlachten und Turniermodus.

PREIS/LEISTUNG 85%
GRAFIK 82%
SOUND 82%
STEUERUNG 82%
MEHRSPIELER 82%

SPIELSPASSWERTUNG: 100%
■ Kampagne viel zu kurz - 8%
■ Anfang recht linear - 6%
■ Keine Spezialaufträge - 4%
■ Computergegner zu stark - 3%
■ Truppen ignorieren manchmal Befehle - 1%

GUT

Altbewährtes, aber nach wie vor spannendes Spielprinzip zum günstigen Preis.

78%
EINZELSPIELER



ALEXANDER FRANK

Als ich *Jagged Alliance* kennen gelernt habe, war das Spiel bereits veraltet. Bei *Brigade E5* ist das im Prinzip nicht anders. Dennoch hat *New Jagged Union* seinen Reiz. Die Halb-Echzeit-, Halb-Rundenkämpfe machen geübten Spielern richtig Spaß. Aber ganz klar: Nicht jeder kann damit etwas anfangen. Freunde von Titeln wie *The Fall: Last Days of Gaia* können jedoch zugreifen. Über 80 Wunden von Pistole bis zu Scharfschützengewehren halten Waffenfreaks lange bei Stange. Auch die nichtlineare Geschichte überzeugt durchaus.

Verknall dich nicht!

VERGLEICH



Der russische Entwickler Aeon bringt mit **BRIGADE E5: NEW JAGGED UNION** einen *Jagged Alliance*-Klon heraus. In 3D.

Sechs Jahre Kriegsgefangenschaft sind kein Zuckerschlecken. Das spürt Ihr Held am eigenen Leib. Tagsüber schwer schuften, nachts in einem dunklen Loch unter der Erde hausen – so leben sonst nur PC ACTION-Redakteure. Doch eines Tages bekommen Sie eine Chance auf Freiheit. Der feindliche General stellt fest, dass Sie vorher in der Armee gedient haben und holt Sie aus der Knastgrube raus. Sie erledigen für ihn einen Auftrag, dafür schenkt der Kerl Ihnen die lang ersehnte Freiheit. Haben Sie eine andere Wahl?

INOFFIZIELLER NACHFOLGER?

Das eben Erzählte läuft übrigens auf Russisch ab. Uns lag angeblich zwar die englische Testversion vor, die Einführungssequenz verstand jedoch keiner. Ausnahme: der Verfasser dieser Zeilen, der den Wodka schon mit der Muttermilch eingetrichtert bekam. Haben Sie ein Glück! Ihr Alter Ego nimmt natürlich das Angebot des Militärfuzzis an und landet mitten in Palirino – einem fiktiven Staat, in dem ein Bürgerkrieg tobt. Kommt Ihnen als *Jagged Alliance*-Veteran das Szenario bekannt vor? Kein Wunder, schließlich zeichnet Shaun Lyng für die Geschichte des Spiels verantwortlich, der auch an den inoffiziellen Vorgängern mitwirkte. Das

merkt man *New Jagged Union* an. Wie im Vorbild führen Sie eine Söldnertruppe, erledigen Aufträge für die Bewohner des heruntergekommenen Landes und liefern sich Schießereien mit Gegnern in einem Modus, der an *The Fall: Last Days of Gaia* erinnert – und die Stärke des Titels ist.

PLANWIRTSCHAFT

Treffen Sie auf einen Feind, pausiert das Spiel. In dieser Verschnaufzeit erteilen Sie Ihren Charakteren Befehle und planen die Vorgehensweise bis ins Detail. So lenkt etwa ein Teammitglied den ballernenden Feind ab, während sich unsere Scharfschützin um die Ecke schleicht und aus sicherem Versteck eine Kugel zwischen die virtuellen Glotzer des Kontrahenten jagt. In Rambo-Manier kommen Sie bei *Brigade E5* selbst auf einfachstem Schwierigkeitsgrad schnell ums Leben. Freunde ausgeklügelter Taktiken liegen bei *New Jagged Union* goldrichtig. Wermutstropfen: Ihre Söldner schießen dummerweise selbst aus nächster Nähe viel zu oft daneben. Nichtsdestotrotz ist *Brigade E5* ein solides, wenn auch technisch veraltetes Abenteuer.

Alexander Frank

Info: <http://int.games.1c.ru/e5>



Brigade E5: New Jagged Union

PREIS Ca. € 35,-
TERMIN 23. Juni 2006

GENRE Runden-Strategie
ENTWICKLER Aeon
VERTIBES Morphicon
USK-FREIGABE Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT Englisch (DL in Vorb.)
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN Nein

MINDESTENS
1 GHz, 256 MByte RAM, 32-MByte-Grafikkarte,
2 GByte HD, Windows 98/XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Bis zu acht Spieler zocken im Deathmatch-, Assault- und Golden-Turtle-Modus.

PREIS/LEISTUNG
GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MEHRSPIELER

SPIELPASSWERTUNG:	100
Teils zu langsamer Spielablauf	- 9%
Schießen bei Bewegung nicht möglich	- 8%
Feinde sehen weiter als man selbst	- 6%
Viele Schüsse gehen ins Leere	- 5%

GUT
Ein technisch veraltetes, aber dennoch anspruchsvolles Taktik-Vergnügen.

72%
EINZELSPIELER



Frechheit siegt!



CVC - Computer- & Videogames
Für alle Spiele
Für alle Plattformen
Für dich

Jetzt nur am Kiosk

Nur € 1,99

„Schöne da die Lichter sehen im Terrorist Takedown“

Gefälligst abschütteln!

Sie sitzen auf der Ladefläche des Lasters und wahren heranbrausende Angreifer ab. Eine nette Abwechslung.



AHMET ISCITURK

Ich muss ganz klar sagen, dass *War in Colombia* besser ist als die vorangegangenen Teile von *Terrorist Takedown*. Gut ist das Ding deshalb trotzdem nicht. Ich nenne es „virtuellen Krieg für faule Säcke“. Warum? Weil die Wege so eng abgesteckt sind, dass ein Erkunden der Umgebung nicht möglich ist. Weil man vor Gegnern nicht in Deckung laufen braucht, da diese saudoof sind und Treffer kaum Energie ziehen. Lustig ist, dass das Spiel nach manchen abgeschlossenen Missionen „Sie haben versagt!“ anzeigt, es aber dennoch weitergeht.



So ein ... Glück! **TERRORIST TAKEDOWN: WAR IN COLOMBIA** ist da! **Toppt es die Vorgänger? Ja! Taugt es wirklich etwas? Nein!**

Der erste Teil der *Terrorist Takedown*-Reihe ist eine *Moorhuhn Jagd*-Kopie mit Polygon-Gratik. Der Spieler zielt und feuert – sonst macht er nix. Nicht gerade eine spielerische Offenbarung. Aber aus irgendeinem Grund verkaufte sich das Ganze wohl trotzdem ordentlich, denn es sind regelmäßige Fortsetzungen erschienen, in denen sich die Reihe spielerisch weiterentwickelte. Ihren vorläufigen Höhepunkt erreicht die Serie nun mit *War in Colombia*. Wenn es so weitergeht, dürfte in rund zehn Jahren der erste *Terrorist Takedown*-Teil erscheinen, der wirklich gut ist. Im aktuellen Abenteuer verschlägt es Sie nach Kolumbien, wo Sie dem Drogenkartell die Luft aus den Hoden lassen.

KLAUSTROPHOBISCH

Wie im Vorgänger *Conflict in Mogadishu* bewegen Sie sich auch in *War in Colombia* nicht mehr wie auf Schienen, sondern kreuhen selbstständig durch die Levels. All zu viel Bewegungsfreiheit gönnen Ihnen die Entwickler trotzdem nicht: Sie spazieren durch extrem begrenzte Areale und können nur um ein paar virtuelle Meter von den vorgegeben Pfaden abweichen. Das ist immerhin mehr als damals in der DDR. Ziel ist es, die auf der Karte erscheinenden Wegpunkte abzuschreiten und auftauchende Drogenhändler platt zu machen. Die Hohlbacken verhalten sich aber dermaßen dämlich, dass man in der Anklageschrift als Hauptpunkt eigentlich „Dumm wie Brot“ und nicht „Handel mit illegalen Substanzen“ angeben müsste. Manchmal verkanten sich die Affen in Umgebungs-

objekten, wie eines unserer Bilder (unten) beweist. Aber es gibt auch Lichtblicke! Ab und an sorgen etwa das Bedienen eines stationären Geschützes oder Schießereien auf einem fahrenden Laster für Abwechslung. Auch Zusatzaufgaben locken, in denen Sie zum Beispiel feindliches Gerät mit Sprengstoff hochjagen.

FRISCH AUF

Ein ernst zu nehmender Ego-Shooter ist *Terrorist Takedown: War in Colombia* nicht. Dafür geht es viel zu linear und simpel ab. Keinerlei Taktik ist nötig. Oft ist es wurst, ob die Feinde treffen oder nicht: Es liegen sowieso genügend Erste-Hilfe-Pakete herum, die Ihre Lebensenergie auffrischen. Ein Spiel, das gut für Leute geeignet ist, die nur mal für ein paar Minuten auf den Putz hauen wollen.

Ahmet Isciturk

Info: www.terroristtakedown.com



TT: War in Colombia

PREIS Ca. € 19,-
TERMIN 19. Mai 2006

GENRE Ego-Shooter
ENTWICKLER City Interactive
VERTRIEB Dtp
USK-FREIGABE Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN Nein

MINDESTENS 1,6 GHz, 512 MByte RAM, 2 GByte HD, Win98, DX 9.0

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Zum Glück spielen Sie das nicht auch noch mit anderen. Kein Mehrspieler-Modus!

PREIS/LEISTUNG GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MEHRSPIELER

- Strunzlangweilig -10%
- Kaum Bewegungsfreiheit -10%
- Katastrophale Gegner-KI -10%
- Störende Programmfehler -10%
- Selbst auf „Hart“ viel zu leicht -5%
- Viele Wiederholungen -5%

MANGELHAFT
Mangelhaft ist zwar besser als Einzelhaft, aber der Hit ist es trotzdem nicht gerade.

50%
EINZELSPIELER



„Ich finde sehr faszinierend, dass ich hier in der Piste bin.“

Feinde lassen sich bereitwillig umlegen.



„Diese Tarnung ist ein Fehler, weil sie die Umgebung nicht verändert.“

Solche Clipping-Fehler tragen Sie immer wieder.

CSI: Mord in 3 Dimensionen



AHMET ISCITURK

Die TV-Serie *CSI* ist erfolgreich. Klar, dass man auch die Spiele-Lizenzkühn bis zum Exitus melkt. *Mord in 3 Dimensionen* prahlt mit 3D-Spielmechanik, was nicht nur Kriminologen sofort als Halbwahrheit entlarven. Klar, die Polygon-Grafik erlaubt Kamerafahrten und fliegende Perspektivwechsel, doch im Endeffekt klickt der Spieler trotzdem nur in der Gegend herum. Die Größe und Zahl der Schauplätze ist begrenzt,

die Interaktionsmöglichkeiten sind beschränkt wie die berufliche Zukunft eines Rostocker Jugendlichen. Findet man am Tatort Spuren, sind die im Labor zu analysieren. Im Verhör von Verdächtigen wählen Sie vorgegebene Gesprächsoptionen und sammeln auf diese Weise weitere Infos. Hin und wieder erwirken Sie einen Durchsuchungs- oder Haftbefehl. Anfangs macht das noch Freude, doch erstens sind die Fälle mäßig spannend und

zweitens fehlt die spielerische Abwechslung. Der zehnte Blutproben- oder Finger-Abdruck-Vergleich rockt halt nicht mehr so wie der erste. Zerfetzte Schriftstücke puzzlemäßig zu rekonstruieren, sorgt länger für Laune. Vielleicht, weil wir für echte Puzzles zu doof sind? Wie dem auch sei: Adventuristen und *CSI*-Fans erwarten ein paar vergnügliche Stunden. Günstig ist das Ganze mit rund 26 € ebenfalls noch. Ahmet Isciturk
Info: <http://csi.ulgoft.de>

Die zu lösenden Fälle sind allesamt recht durchschaubar und gäben in TV-Form schwache Episoden ab. Anfangs ist das Untersuchen der Tatorte und Beweismittel noch unterhaltsam, aber mit der Zeit langweilt der eher beschränkte Handlungsfreiraum dann doch. Ein typisches Männerproblem.

PREIS/LEISTUNG
GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MEHRSPIELER
GENRE
HERSTELLER
PREIS
MINDESTENS 1 GHz, 256 MByte RAM, 1,4 GByte HD, Win98

BEFRIEDIGEND
62
EINZELSPIELER
Adventure
Teletext Games/Ubisoft
Ca. € 26,-

Namco Museum 50th Anniv.



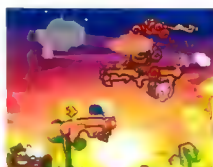
Es gibt Spiele, an die erinnert man sich gern. Dabei sollten Sie es bei den 16 Klassikern auf der Spielesammlung *Namco Museum 50th Anniversary* allerdings belassen. „I'm your joystick, take control!“, schallt Ihnen im Menü ein Achtzigjahrer-Song entgegen. Auch Hits wie *Come on Eileen* und *She drives me crazy* duften Sie an, während Sie sich durch eine virtuelle Spielhalle klicken. So weit, so gut. Betreiber Namco vergaß aber offensichtlich, sich um die Wünsche der Besucher zu kümmern. *Rally-X*, *Mappy*, *Bosconian* – das sind Oldies, die zu Recht kein Schwein mehr kennt. Auch die übrigen Spielarten wollten nicht mehr glänzen. Früher mag es lustig gewesen sein, bei *Pole Position* im Rennwagen an die Spitze zu brechen. Heute rollen sich dem Nutzer bei dem öden Spielablauf die Fußnägel auf.

Und dann vergessen die Entwickler auch noch, den überwiegend auf vertikale Automatenbildschirme ausgelegten Spielen eine Hochkant-Option für Bildschirmdreher zu verpassen. Pflui! Nur *Pacmania*, *Galaga 88* und *Dig Dug* sind erträglich. Verstehen Sie uns nicht falsch: Wir lieben alte Spiele. Aber nur die, die auch heute noch Freude bereiten. Dass es die gibt, zeigen die gelungenen *Taito Legends*-Teile. Joachim Hesse
Info: www.namco.com

PREIS/LEISTUNG
GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MEHRSPIELER
GENRE
HERSTELLER
PREIS
MINDESTENS 400 MHz, 128 MByte RAM, 82 MByte HD

UNGENÜGEND
29
EINZELSPIELER
Action
Namco/Digital Eclipse/Electronic Arts
Ca. € 28,-

Eets



Wer nach *Lemmings* süchtig war, schließt den kleinen *Eets* sofort ins Herz. *Eets* heißt der Bursche, weil er alles frisst, was ihm in den Weg kommt. Sie beschießen das gefräßige Plüschtier mit Schokostückchen, lassen es von Jux-Wälen durch die Luft pusten und helfen ihm so über die Plattformen zum Levelziel. Letzteres ist immer, ein verloren gegangenes Puzzlestück einzusammeln. Nach und nach spielen Sie Trophäen und neue Regionen frei. Knuddelgrafik, Comic-Sound und witzige Einfälle wie das nieselnde Schwein machen *Eets* zum Geheimtipp. Nur etwas zu leicht ist es. Für Zwischendurch dennoch sehr empfehlenswert. Christian Schlüter
Info: www.eets-game.de

PREIS/LEISTUNG
GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MEHRSPIELER
GENRE
HERSTELLER
PREIS
MINDESTENS 500 MHz, 128 MByte RAM, 59 MByte HD

GUT
71
EINZELSPIELER
Denkspiel
Eclipsa/Klein Entertainment/Frogster
Ca. € 20,-

Don't Get Angry 2

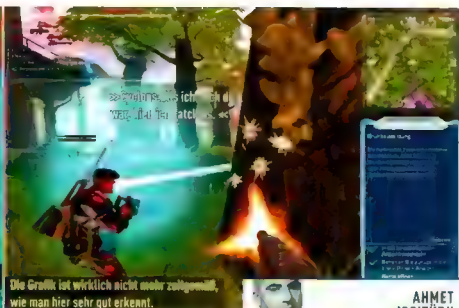
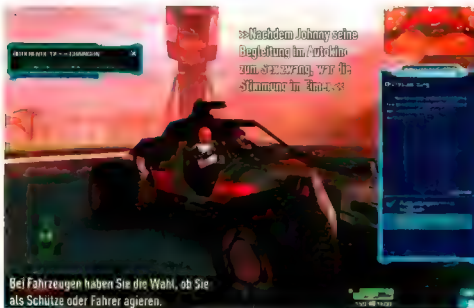


Don't Get Angry 2 ist eine *Mensch ärgere dich nicht*-Variante, die Sie allein gegen Computergegner (fad!) übers Internet, per Netzwerk und – wenn es kuschelig sein soll – mit zwei bis vier Spielern dicht gedrängt vor einem PC daddeln. Schmelzdruck? Gibt es nicht! Dafür andere Fein- und Gemeinheiten. Sprungfedern beispielsweise, die ihre Figuren zum Zerschellen und Ereignisfelder mit positiven oder negativen Auswirkungen; Vitaminspritzen, die lahmten Männchen Beline machen oder Käfige, die exakt das Gegenteil bewirken etwa. Alles recht nett, es gibt eigentlich nur einen Haken: Das Spiel ist wie das Vorbild auf Dauer nicht sehr abwechslungsreich. Harald Fränkel
Info: www.x-pronave.com

PREIS/LEISTUNG
GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
EINZELSPIELER
GENRE
HERSTELLER
PREIS
MINDESTENS 1 GHz, 128 MByte RAM, Win98SE

BEFRIEDIGEND
61
MEHRSPIELER
Bruttspiel
Rondomedia GmbH/X-pressive
Ca. € 15,-

Planetside: Invasion



VERGLEICH

Battlefield 2



Auto Assault



Planetside: Invasion



Lange Zeit ärgerten sich jede Menge Online-Shooter-Freunde darüber, keine echten Massenschlachten auszufechten. Sich mit maximal 64 Spielern auf virtuellen Kampfschauplätzen herumzutreiben, war das Höchste der Gefühle. Im Jahre 2003 schloss Sony Online mit *Planetside* diese Lücke. Hunderte Kampfwütige führen auf gigantischen Karten virtuell Krieg. Ob zu Fuß, in futuristischen Panzern oder schnittigen Fluggeräten – das

hatschon was Bombastisches! Für knapp 20 Euro kommt das Spiel nun inklusive der Add-ons *Core Combat* und das nie im Handel veröffentlichte *Battle Frame Robotics* als *Planetside: Invasion* in die Läden. Spielerisch erwartet Sie bodenständige Action, allerdings ist der Einstieg für Anfänger sehr langwierig. Mittlerweile ist *Planetside* technisch dermaßen veraltet, dass dieser Umstand am Spielspaß nagt. Mal ganz abgesehen davon,

dass nach dem ersten Monat satte zwölf Euro Abo-Gebühren fällig sind. Ist Ihr Rechner zu schwach für *Battlefield 2*? Dann können Sie sich *Planetside* probenhebel reinziehen. Auch dann, wenn Ihnen Kampfausmaße und Rollenspielanleihen wichtiger sind als Präsentation, Technik und Einsteigerfreundlichkeit. Für den Otto-Normal-Zocker ist Sonys Massenschlacht aber zu sperrig.

Ahmet Iscuturk

Info: planetside.station.sony.com

Mir ist das zu kompliziert und grafisch zu altbacken. Dafür finde ich die Tatsache beeindruckend, dass sich hier wirklich hunderte Krieger auf dem Schlachtfeld tummeln. Ich kann mit Online-Shootern aber generell nichts anfangen, weswegen mich auch *Battlefield*, *Counter-Strike* und Co. null jucken.

PREIS/LEISTUNG

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
EINZELSPIELER
GENRE
HERSTELLER
PREIS
MINDESTENS

BEFRIEDIGEND

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
EINZELSPIELER
GENRE
HERSTELLER
PREIS
MINDESTENS

68

MEHRSPIELER
ONLINE-SHOOTER
SONY ONLINE ENTERTAINMENT/KUCH MEDIA
Ca. € 20,- (zzgl. 12 € pro Monat)
MINDESTENS 1,4 GHz, 256 MByte RAM, 3,5 GByte HD, Win98

Gods: Lands of Infinity



PREIS/LEISTUNG

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MEHRSPIELER
GENRE
HERSTELLER
PREIS
MINDESTENS

AUSREICHEND

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MEHRSPIELER
GENRE
HERSTELLER
PREIS
MINDESTENS

52

AKTION-ROLLENSPIEL
CYPRON STUDIOS/FRÖSTER INTERACTIVE
Ca. € 20,-
MINDESTENS 700 MHz, 128 MByte RAM, 700 MByte HD

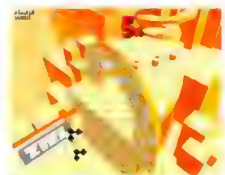
Hier geht es Ihnen wie einer Frau im Baumarkt: Sie sind verlassen an einem hässlichen, fast menschenleeren Ort und haben keine Ahnung, wie es weitergeht. Als weiblicher Avatar Vivien sind Sie von den Göttern auserwählt, das Gleichgewicht im Land Belarian wiederherzustellen – und kommen sich

vor wie ein Landschaftsgärtner: Sie spazieren durch öde texturierte Örtlichkeiten und erteilen Aufgaben der Sorte „Bringe XY zehn Alapflanzen“. Mit 20 Euro ist die halbwegs brauchbare Rollenspiel-Kost zumindest preiswert.

Christian Schlütter

Info: www.cyptron-studios.com/gli.html

Marble Maniacs



Wie im Spielhallen- und Achtzigerjahre-Homecomputer-Vorbild *Marble Madness* lenken Sie eine Kugel unter Zeitdruck verschiedene Parcours hinunter, wobei es die Tragheit der Marmor, schmale Wegabschnitte sowie Hindernisse und fallen schwer machen, Abstürze zu verhindern. Diese Geschicklichkeitsübung ist selbst im 21. Jahrhundert noch lustig. Dem Spiel hätten aber einige Strecken mehr als die 24 vorhandenen gut getan, denn der Schwingungsgrad steigt für Otto Normal doch reichlich schnell. Klasse sind der Preis und die witzigen Mehrspieler-Modi für zwei bis vier fingerfertige Zocker an einem PC.

Harald Frankel

Info: www.s-a-d.de

PREIS/LEISTUNG

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MEHRSPIELER
GENRE
HERSTELLER
PREIS
MINDESTENS

BEFRIEDIGEND

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MEHRSPIELER
GENRE
HERSTELLER
PREIS
MINDESTENS

66

GESCHICKLICHKEITSSPIEL
PURPLE HILLS/RAPTSOFT
Ca. € 13,-
MINDESTENS 900 MHz, 256 MByte RAM, Win9SE

Bahnsim Pro



Unserer Meinung nach verdient *Bahnsim Pro* die Bezeichnung „Spiel“ nicht, denn das Ding ist lediglich ein Bastelprogramm für Eisenbahnfreunde. In dieser „Modell-eisenbahn-Simulation“ bauen Sie im hässlichen, aber übersichtlichen Layout-Menü Eisenbahnstrecken und Züge in die Modell-Landschaft. Sind Sie dann irgendwann fertig, begutachten Sie Ihr Werk in ungespekulärer 3D-Optik. Klingt öde und beschwehrt? Naja, schließlich soll es auch Menschen geben, die es mögen, ausgepöckelt zu werden. Modell-eisenbahn-Anhänger, die zu faul sind, um im Hobbykeller zu ackern, dürfen auf *Bahnsim Pro* einen Blick werfen.

Lukasz Czerwinski

Info: www.merscom.com

PREIS/LEISTUNG

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MEHRSPIELER
GENRE
HERSTELLER
PREIS
MINDESTENS

UNGENÜGEND

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MEHRSPIELER
GENRE
HERSTELLER
PREIS
MINDESTENS

40

SIMULATION
MERSCOM/BLV
Ca. € 20,-
MINDESTENS 900 MHz, 128 MByte RAM, 50 MByte HD

Championsheep Rally

Es erwartet Sie ein echter Schafmacher! Im Einzelspieler-Modus jagen Sie gemeinsam mit elf Wollknäuer auf quetschbunten Rennstrecken. Die acht kurzen Pisten reichen vom Great Canyon über verfallene Minen bis hin zu zerklüfteten Eislandschaften. Dank der super-simplen Steuerung sausen sogar Rennspiel-Legasthener beim ersten Durchgang kontrolliert durch den Level. Lustige Boni wie Hühnerrakete und Düsenantrieb sorgen für abwechslungsreiche Rennverläufe. Im Mehrspieler-Modus treten bis zu vier Schafe gleichzeitig an. Mäh!

Ralph Wollner

Info: www.championsheep.de



PREIS/LEISTUNG

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MEHRSPIELER
GENRE
HERSTELLER
PREIS
MINDESTENS

BEFRIEDIGEND

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MEHRSPIELER
GENRE
HERSTELLER
PREIS
MINDESTENS

64

RENNSPIEL
BLACK SHEEP/FRÖSTER INTERACTIVE
Ca. € 20,-
MINDESTENS 1 GHz, 256 MByte RAM, 500 MByte HD, Win2000

Sagenhaft!

Spellforce-2-Dunkel elfe „Schattenlied“ für lau *

* Neuen Abonnenten für PC ACTION werben und eine exklusive und limitierte Spellforce-2-Figur als kostenloses Dankeschön abgreifen!



BESONDERHEIT

- Dunkel elfe „Schattenlied“
- Originalabbildung aus Spellforce 2
- Größe: 40 cm
- Material: Resin (Hartplastik)

Bequemer und
schneller online
abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch
eine Übersicht sämt-
licher Abo-Angebote
von PC ACTION und
weiterer COMPUTEC-
Magazine.

PC ACTION

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 958 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A - 5081 Anif, Fax: +43 (0)6246 8825277

☐ Ja, ich möchte das PC ACTION-Abo mit DVD
(€ 51,00/12 Ausgaben (=€ 4,25/Mo) Ausland € 63,00/12 Ausgaben, Österreich € 49,00/12 Mo.)

☐ Ja, ich möchte das PC ACTION-Ab-18-Abo mit DVD
WICHTIG: Das Abo nur empfangen werden, wenn die Rückversendung des neuen Abonnenten mitgeschickt wird
(€ 51,00/12 Ausgaben (=€ 4,25/Mo) Ausland € 63,00/12 Ausgaben, Österreich € 49,00/12 Mo.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung
geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Anschrift:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich auch per Post, Telefon oder E-Mail über interessante Angebote informieren (ggf. streichen)

Ich erhalte folgende Dankeschön-Prämie:

**Spellforce-2-Figur
Dunkel elfe „Schattenlied“**
(Art.-Nr.: 002965)

(Lieferung nur solange Vorrat reicht!)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos.

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich
zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein
und dieselbe Person sein. Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht ein
Abonnent der PC ACTION. Der Werber muss selbst kein Abonnent von PC ACTION
sein. Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer
Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie
geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC
ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Beauftragungszeit
von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Wächter der Nacht



Bei der U-Bahn-Haltestelle treffen Sie auf diesen Polizeivampir samt Gefolge.

AUF DVD
DEMO

Basierend auf dem russischen Grusefilm *Wächter der Nacht: Nachnoi Dazor* erleben Sie im dazugehörigen Spiel den beliebten Kampf zwischen Gut und Böse. Sie schlüpfen dabei in die Rolle des jungen Auftragskillers Stes, der in diesen jahrtausendalten Konflikt gerät. Gleich zu Beginn entscheiden Sie sich für eine der drei Charakterklassen Hexer, Magier und Formwandler. So nutzen Sie auch Magie oder hüpfen als Flohschleuder durch die Gegend. *Wächter der Nacht* setzt auf das aus dem Strategiespiel *Silent Storm* bekannte Rundenkampf-Prinzip. Während Sie die Orte in Echtzeit erkunden und mit allerhand Leuten quatschen, geht es in den Kämpfen Zug um Zug zur Sache. Allerdings verhalten sich die Gegner dabei alles andere als intelligent und versperren sich oft gegenseitig den Weg oder

bleiben bedingt durch so genannte Clipping-Fehler auch mal in Wänden stecken. Um den buchstäblich finsternen Kreaturen den Garaus zu machen, setzen Sie Taschenlampe oder Neonröhre als Waffe ein. Die teils grausigen Dialoge sind immerhin professionell vertont. Taktikfans, denen der Film zugesagt hat, fühlen sich pudelwohl, alle anderen winken besser dankend ab.

Andreas Beritls

Info: www.waechterdernacht-game.de

PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND
GRAFIK	57
SOUND	
STEUERUNG	
MEHRSPIELER	
GENRE	Runden-Strategie
HERSTELLER	Nival Interactive/CDV
PREIS	Ca. € 35,-
MINDESTENS	1 GHz, 256 MByte RAM, 2,8 GByte HD

Pro Train Perfect Add-on 2



PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND
GRAFIK	52
SOUND	
STEUERUNG	
MEHRSPIELER	
GENRE	Eisenbahnsimulation
HERSTELLER	NBG Multimedia
PREIS	Ca. € 30,-
MINDESTENS	1,5 GHz, 512 MByte RAM, Pro Train Perfect

Hurra! Dank des grandiosen zweiten offiziellen Erweiterungs-Packs für den Zugsimulator *Pro Train Perfect* dürfen wir und alle Eisenbahnfreunde die 400 Kilometer lange Zugstrecke Dresden-Nürnberg befahren. Wer hat noch nicht davon geträumt, mit der Regionalbahn am Bahnhof von Wunsiedel-Holenbrunn

einzuflahren und dann nach Chemnitz und Plauen weiterzudackeln? Okay, blöde Frage. Trotzdem enthält *Dresden-Nürnberg* sämtliche Funktionen des Vorgänger-Add-ons. Eisenbahn-Fans bekommen eine feuchte Hose, alle anderen nicht.

Lukasz Ciszewski

Info: www.bluesky-interactive.com

Die Kicker Quiz-WM

AUF DVD
DEMO

Alles, was nur nach Fußball-Weltmeisterschaft riecht, hat zur Zeit Hochkonjunktur. So auch *Die Kicker Quiz-WM*, ein seichtes Fragepielchen im Stil von *You don't know Jack*. Im Einzelspieler-Training oder dem Zweispieler-Modus beantworten Sie Fußball-Rätsel wie „Für welche Nationalmannschaft spielt Zlatan Ibrahimovic?“ oder „Wie viele Einsätze hatte Günter Netzer bei der WM 1974?“ *Die Quiz-WM* lockt echte Fußball-Anhänger nicht wirklich lange an den Monitor, doch für läppische zehn Euro geht der geringe Umfang in Ordnung.

Lukasz Ciszewski

Info: www.klicker.de



PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND
GRAFIK	54
SOUND	
STEUERUNG	
MEHRSPIELER	
GENRE	Quiz-Spiel
HERSTELLER	Coda Entertainment/Take 2
PREIS	Ca. € 10,-
MINDESTENS	800 MHz, 128 MByte RAM, 500 MByte HD

Zoo Tycoon 2: Abenteuer Afrika



Während einer Tour durch den Park kommt Ihnen diese Sammlung an Tieren entgegen.

Wenn Sie gern Tieren beim Grasens zusehen, dann sind Sie vermutlich bereits stolzer Besitzer von Microsofts *Zoo Tycoon 2*. Mit *Abenteuer Afrika* erleben Sie nun auch die gefangene Tierwelt des Schwarzen Kontinents. Falls Sie einen Sekretär für einen Bürogehilfen und ein Breitmaulnashorn für einen Politiker halten, dann befehlt Sie das Add-on eines Besseren. Die neuen Warzenschweine und Hyänen beobachten Sie nun auch wie in *Jurassic Park* während einer Jeep-Tour. Wie aus dem Hauptspiel bekannt, pflanzen Sie wertvolle Tiere in die Pampa und achten darauf, dass sie sich nicht gegenseitig auffressen. Denn schließlich wollen die Besucher auch was von den Flohschleudern haben. Trotzdem gilt es, die offenbar realistische und artgerechte Haltung der Tiere zu beachten. Beispielsweise ist das Erd-

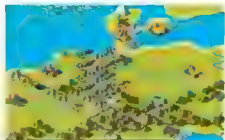
ferkel im Buschland zu Hause, der Mandrill-Affe fühlt sich dagegen nur im tropischen Regenwald richtig wohl. Um für ein passendes Flair zu sorgen, bauen Sie alle Gebäude im heißen Wüstenlook, das lockt Besucher in Scharen an. Für Leute, die von Tieren einfach nicht genug bekommen können, stellt *Abenteuer Afrika* eine Bereicherung dar. Die anderen besuchen besser einen echten Zoo.

Andreas Beritls

Info: www.zootycoon.com

PREIS/LEISTUNG	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	70
SOUND	
STEUERUNG	
MEHRSPIELER	
GENRE	Wirtschaftssimulation
HERSTELLER	Blue Fang Games/Microsoft
PREIS	Ca. € 20,-
MINDESTENS	733 MHz, 256 MByte RAM, 900 MByte HD

Strategic Command 2



PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND
GRAFIK	60
SOUND	
STEUERUNG	
MEHRSPIELER	
GENRE	Runden-Strategie
HERSTELLER	Fury Software/Most Wanted Games
PREIS	Ca. € 35,-
MINDESTENS	800 MHz, 128 MByte RAM, 270 MByte HD

Überträgt man den Spruch „Das Auge isst mit“ auf Computerspiele, übergeben Sie sich wohl bei *Strategic Command 2*. Aber glücklicherweise zählen bei Strategiespielen noch andere Werte. Der Titel richtet sich vornehmlich an Hardcore-Taktiker, die gern viel Zeit investieren, um Feldzügen zu planen. Also

bauen Sie Einheiten, pflanzen diese in die Gegend und bestimmen, welches Gebiet als Nächstes einzunehmen ist. Mittels Forschung kommen Sie an besseres Kriegsgeschütz. Gelegenheitstrategen sollten ihr Geld für bessere Zeiten sparen.

Andreas Beritls

Info: www.most-wanted-games.com

Down in Flames

Kartenspiele erfordern ein gutes Auge und flinke Hände. Auch auf dem PC. *Down in Flames* versetzt das aus *Magic: The Gathering* bekannte Prinzip in den Zweiten Weltkrieg. Die Kontrahenten befehligen Kampf-Flugzeuge: Die Karten in der virtuellen Hand repräsentieren die Manöver, die die Flieger vollführen können. Wer taktisch geschickt vorgeht, holt den Gegner schnell vom Himmel. Grundsätzlich ist das keine schlechte Idee und *Down in Flames* ubt auch in der Tat einen gewissen Reiz aus. Doch dieser hält nicht lange an.

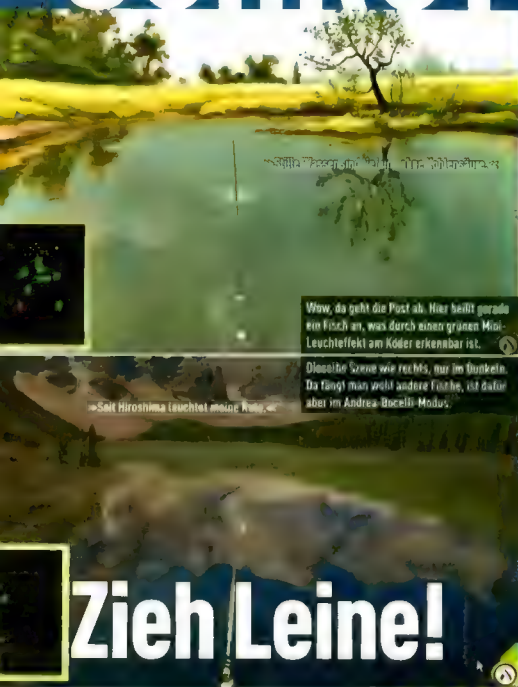
Andreas Beritls

Info: www.dvg.com



PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND
GRAFIK	55
SOUND	
STEUERUNG	
MEHRSPIELER	
GENRE	Runden-Strategie
HERSTELLER	Den Versen Games/Most Wanted Games
PREIS	Ca. € 28,-
MINDESTENS	800 MHz, 128 MByte RAM, 640 MByte HD

SCHROTT DES MONATS



Wow, da geht die Plut ab. Hier heißt gerade ein Fisch an, was durch einen grünen Mini-Leuchteffekt am Köder erkennbar ist.

Dieser Szene wie rechts, nur im Dunkeln. Da fängt man wohl andere Fische, ist dafür aber im Andrea-Bocelli-Modus.

«Sollt Hiroshima leuchtet meine Rute...»

Zieh/Leine!

AUF DVD
VIDEO

Fischen gehen ist schön. Zumindest in der Realität. Denn **PRO ANGLER** verleiht dem Begriff „**Virtuelle Langeweile**“ eine neue Dimension. Ja, es gibt gute Angelspiele. Vor allem auf Konsole fischen wir etwa mit *Get Bass* seit Jahren gern – Dank des speziellen Angelruten-Controllers, inklusive Winde zum fachmännischen Einholen der zuckenden, geschnippten Lebendfracht. Da entbrennt ein Kampf auf Leben und Tod. Das ist Action pur, Mensch gegen Natur! *Pro Angler* ist das

Gegenteil davon. Hier geht es darum, wer zuerst einpennt – der Spieler oder die Fische?

ANGEL OF DEATH!

Keine Turniere, keine Angelwettbewerbe – gar nichts! Angeln, Punkte kassieren und sich darüber ärgern, fast 20 Flocken für den Schrott verplempernt zu haben – das war es auch schon. 28 Angel-Orte verspricht der Cover-Text. Beim Spielen entpuppen sich diese als öde, zweidimensionale Render-Tapeten mit Wasser im Vordergrund. Bei Nacht sind

diese einfach abgedunkelt, was extrem scheiße aussieht. Sie wählen Angelschnur, Köder, Haken und so weiter, werfen die Rute per Maustastendruck aus; unten links im Bild zeigt ein Echolot an, wo die Fische rumschwimmen. Beißt einer an, holen Sie das Vieh ein, indem Sie mit der rechten Maustaste den Einhol-Balken im grünen Bereich halten – sonst reißt die Schnur und ihr schwimmendes Opfer haut ab. Bei Erfolg präsentiert das Spiel Ihnen ein 2D-Bildchen eines Fisches und je nach Größe und Gattung gibt es Punkte. Mehr tut sich nicht. Weil es so öde ist, dürfen Sie *Pro Angler* in einem kleinen Fenster oder komplett minimiert spielen, um sich zum Beispiel nebenbei Salzsäure ins Gesicht zu kippen oder mit einem stumpfen Gegenstand auf den Kopf zu schlagen, um wach zu bleiben. Sie denken, wir würden überreiben? Dann ziehen Sie sich unser Video rein, das sich auf der DVD befindet. Auf eigene Gefahr, versteht sich! Ahmet Iscitürk

Info: <http://shop.bhv.de>

Diese Gehirnschicht stellt einem von 28 Schauplätzen dar – allesamt statuenhaft wiehender + verknüpfert mit Wasser davor.

Helden ich Mülli und Peter zum Sex machen hatte, gleichzeitig beide und...
...weil ich...
...weil ich...

AHMET ISCITÜRK



Der große Reggae-Künstler Peter Tosh hat mal gesagt, dass jeder in den Himmel, aber keiner sterben will. Der dauerkiffende Rastamann kannte eben BHVs *Pro Angler* nicht. Als ich die Simulation zum ersten Mal spielen musste, wollte ich nämlich umgehend sterben. Sich selbst richten kann Erlösung bedeuten. Es gibt so viel Angenehmeres als diesen Krampf zu zocken. Zum Beispiel mein Gemäch in ein Piranha-Becken hängen. Oder in der afghanischen Hauptstadt Kabul ketzerische Mohammed-Karikaturen verteilen.



Pro Angler

PREIS
TERMIN
Ca. € 19,-
3. Mai 2006

GENRE
ENTWICKLER
VERTIEB
USK-FREIGABE
SPRACHE/TEXT
Sportspiel
Merscom
BHV
Ohne Altersbeschränkung
Deutsch

MINDESTES
800 MHz, 128 MByte RAM, 50 MByte HD, Windows 98, Koffein-Tabletten

MEHRSPILER-OPTIONEN
An Ihrer Rute will niemand herumspielen: Allein am anderen Ufer!

PREIS/LEISTUNG
GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MEHRSPILER
11%
19%
25%
38%
-

SPIELSPASSWERTUNG: 100
■ Langweiliger als Möbeln beim Rumstehen zusehen -35%
■ Technisch ein Witz -30%
■ Anspruchlose Steuerung -20%
■ Keine Wettbewerbe, Turniere oder Ähnliches -10%

UNGENÜGEND
Eine Beteiligung für den Angelsport. Langweiliger geht es fast nicht mehr.
5%
EINZELSPIELER



«Müll soll ich mein Mund auswaschen? Aber da gibt's nur...
...nur...
...nur...»

Je nach Köder beißen unterschiedliche Fische an. Bitte Leine in Koffein umschalten, wenn Fische zu schmecken.

Holen Sie sich Ihr Spiel

Hammer-Spiele für null Komma nix *!

* Wer jetzt einen neuen Kommentar für PC ACTION wirbt, kann als kostenloses Geschenk ein Top-Spiel aus unserer Auswahl gewinnen!



HITMAN: BLOOD MONEY *

Der glatzköpfige Profikiller kehrt mit einem Koffer voller Aufträge zurück und dieses Mal entlohnt man ihn mit kalter, harter Währung. Wie er das Geld ausgibt, beeinflusst seinen Weg zum Ziel. Die Waffen, die ihm zur Verfügung stehen, bescheren jedem Zöcker ein einzigartiges Spielerlebnis. Dank der neuen Version von IO Interactives beeindruckender Glacier Engine ist *Hitman: Blood Money* die brutalste und realistischste Simulation des Lebens eines gnadenlosen virtuellen Killers.

* Auswskopie des Prämieneompfangers notwendig

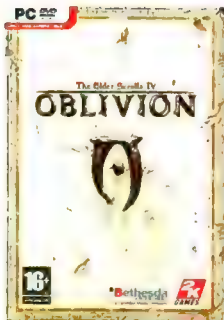
PRÄMIENNUMMER: 002997

RISE & FALL

Rise & Fall: Civilizations at War ist ein ausgeklügeltes Echtzeit-Strategiespiel, das den Spielern die Herrschaft über eine der vier mächtigsten Zivilisationen der Antike überlässt: Griechen, Römer, Ägypter und Perser. Erstmals können Sie als einer der acht größten Helden der Antike gemeinsam mit Ihren Truppen in die Schlacht ziehen und den Sieg für die eigene Nation auf dem Feld der Ehre erkämpfen. Erleben Sie epische Echtzeit-Strategie und strecken Sie um die Krone der Antike!

PRÄMIENNUMMER: 002995





THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION
Nicht nur Rollenspiel-Fans sind angesichts dieser prächtigen Fantasy-Welt und der atemberaubenden Grafik hellauf begeistert. Lassen Sie sich dieses Spektakel nicht entgehen
PRÄMIENNUMMER: 002869



SPELLFORCE 2
Spellforce 2 bietet eine gelungene Synthese aus klassischer Echtzeit-Strategie und Rollenspiel. Die Grafik des Spiels ist ohne Zweifel vom Allerfeinsten!
PRÄMIENNUMMER: 002896



PREY*
Der 3D-Shooter Prey ist atmosphärisch dicht, technisch beeindruckend und superspannend. Erscheint: 31.07.2006.
* Ausweisungskopie des Prämiennempflägers notwendig.
PRÄMIENNUMMER: 002947



FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS
Der Name ist Programm: das neue Full Spectrum Warrior ist wirklich hammerhart! Erscheint: 31.07.2006.
PRÄMIENNUMMER: 002956



HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5
Der Titel besticht durch ultramoderne 3D-Ansichten, revolutionäre, strategiebasierte Kämpfe, innovative Mehrspieler-Merkmale und fesselnde Rollenspiel-Elemente
PRÄMIENNUMMER: 002998



GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER
Der Taktik-Shooter bietet eine packende Kampagne und liefert einen coolen Koop- und Belagerungs-Modus.
PRÄMIENNUMMER: 003003



50 EURO GUTSCHEIN VON PLAYCOM
Gehen Sie shoppen auf www.playcom.de – 50 Euro stehen Ihnen mit unserem Gutschein zur Verfügung.
PRÄMIENNUMMER: 002918



RUSH FOR BERLIN COLLECTOR'S EDITION
Schicken Sie Ihre Helden in den Kampf! Die Collector's Edition enthält neben weiteren Boni auch eine Adler-Statue aus Metall.
PRÄMIEN-NUMMER: 002999

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: +43 (0)6246 8825377

☐ **Ja, ich möchte das PC ACTION-Abo mit DVD**
(€ 51,00/12 Ausgaben [–€ 4,00/Russ.] Ausland € 63,00/12 Ausgaben, Österreich € 59,00/12 Russ.)

☐ **Ja, ich möchte das PC ACTION-Ab-18-Abo mit DVD**
WICHTIG: Abo kann nur ausgerichtet werden, wenn die Herausgabe des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
(€ 51,00/12 Ausgaben [–€ 4,00/Russ.] Ausland € 63,00/12 Ausgaben, Österreich € 59,00/12 Russ.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Wohnort _____

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen) _____

Die Prämie geht an folgende Anschrift:
(*Ausweisungskopie des Prämiennempflägers erforderlich)

Name, Vorname _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Wohnort _____

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen) _____

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich auch per Post, Telefon oder E-Mail über interessante Angebote informieren (ggf. streichen)

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie	Prämiennummer
_____	_____

* Ausweisungskopie des Prämiennempflägers zum Ausfüllen des beigefügten Gutscheinblatts!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankzugzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per **Bankzugzug** (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut _____

Konto-Nr.: _____

Bankleitzahl: _____

Kontoinhaber: _____

☐ Gegen **Rechnung** (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämiennempflägers und neuer Abonnent nicht an und diese bei Person sein. Der neue Abonnent wird in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC ACTION! Der Werber muss selbst kein Abonnent von PC ACTION sein. Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von circa zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

BUDGET

>>Gefährlich: Splittergruppen.<<

Schattenspieler

Sam Fisher ist seit Jahren Synonym für feinste PC-Schleichkost. Mit der **SPLINTER CELL TRILOGIE** genießen Sie seine drei großen Abenteuer.

In einer schmutzigen schwarzen Pappschachtel finden Sie alle drei PC-Teile der *Splinter Cell*-Reihe. Zwar glauben wir, dass eingefleischte PC ACTION-Leser die Trilogie schon längst im Regal stehen haben, doch vielleicht gibt es ja den ein oder anderen Unentschlossenen, der noch nicht zugegriffen hat. Prachtstück der Box ist natürlich der jüngste *Splinter Cell*-Titel *Chaos Theory*. Doch auch das Erstlingswerk und *Pandora Tomorrow* haben es spielerisch sowie grafisch in sich – und sind zudem wesentlich hardwarefreundlicher als *Chaos Theory*. Was die Hintergrundgeschichte angeht, verkörpern Sie Sam Fisher, Elite-Geheimagent der National Security Agency (NSA). Unauffällig schleichen Sie sich

in der Verfolgerperspektive durch die Dunkelheit in feindliche Einrichtungen, stibitzen geheime Dokumente, hören Gespräche ab oder erledigen Zielpersonen. Dabei helfen Ihnen hochentwickelte Gewehre und High-Tech-Spielzeug, wie beispielsweise kleine Haftkameras oder Richtmikrofone.

EIN FLOTTER DREIER!

Für *Chaos Theory*, den dritten und besten Teil der Serie, hat sich Ubisoft einige sinnvolle Neuerungen einfallen lassen. Einiges davon macht sich eher im Detail bemerkbar, wie etwa die verbesserte künstliche Intelligenz der Gegner. Das überarbeitete Agenten-Spielzeug klingt auf dem Papier nicht unbedingt spektakulär, hat auf den Spielverlauf aber drastische Auswirkungen. Die wirklich auffälligen Neuerungen finden sich schon bei der Einsatzbesprechung. Hier wählen Sie aus drei Ausrüstungs-

pen: „Stealth“ bietet das optimale Set für Schleich-Fanatiker und *Splinter Cell*-Puristen. „Assault“ beschränkt sich auf ein Minimum der technischen Spielsachen. Dafür gibt es mehr Munition und Waffen. Der dritte Ausrüstungs-Typ stellt eine Empfehlung von Sams Kollegen dar. Kurz: Für jede Spielergattung gibt es die passende Ausstattung. Sehr fein!

Lukasz Ciszewski



LUKASZ
CISZEWSKI

Drei Spielperlen + angenehmer Preis = Unbedingt zugreifen! Mit der *Splinter Cell* Trilogie bekommen Sie drei spielerisch und technisch überzeugende Agententhiller, zwei gelungene Mehrspieler-Modi und einige Zusatzmissionen geboten. Eingefleischte Actionspielmaniacs besitzen vermutlich bereits sämtliche *Splinter Cell*-Teile – wer Sam Fisher aber noch nicht kennen gelernt hat, sollte schnellstmöglich zum Händler rennen. Schließlich führt bald der Nachfolger *Double Agent* die Geschichte weiter.

Sam Fisher hat in dieser Szene nicht wirklich unauffällig gearbeitet und sieht sich deshalb einem Gefecht ausgesetzt.

HER 3



Splinter Cell Trilogie

PREIS Ca. € 30,-
TERMIN 25. April 2006

Action-Adventure
Ubisoft
Ubisoft
Ab 16 Jahren
Deutsch
Ja

MINDESTENS
1,4 GHz, 256 MByte RAM, 4 GByte HD, Windows
2000/XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN

Koop-Modus, Versus-Modus: Story, Disk-Hunt, Deathmatch; 1 Spieler pro DVD

TESTS IN AUSGABE
2/2003, 5/2004, 5/2005

PREIS/LEISTUNG
GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MEHRSPIELER

95%
93%
92%
87%
91%

SEHR GUT

Wer die drei Teile noch nicht hat, schämt sich und kauft sofort diese Edition!

90%
EINZELSPIELER



SPENDEN BEGEISTERT

unterstützt von **PC ACTION**



HELFEN UND GEWINNEN!

JETZT DAS STICHWORT **UNITED**
PER SMS AN **8 11 90*** SENDEN
UND EIN FUSSBALL-WOCHENENDE
MIT SAMUEL ETO'O IN BARCELONA
GEWINNEN. *2,99 Euro, davon 2,82 Euro an Hilfsprojekte

www.gemeinsam-fuer-afrika.de www.puma.com

GEMEINSAM FÜR AFRIKA



Budget-Titel im Überblick

Wie jeden Monat listen wir an dieser Stelle die aktuellen Budget-Spiele auf. Greifen Sie zu!

TITEL	GENRE	ANBIETER	WERTUNG	PREIS	TEST IN AUSGABE
Blitzkrieg Anthologie	Strategie	AK Tronic	75%	€ 10,-	8/06
Chessmaster 10th Edition	Strategie	Ubisoft	80%	€ 20,-	6/06
Civilization 3 Deluxe Edition	Strategie	AK Tronic	87%	€ 10,-	12/01
Commandos: Strike Force	Action	Eidos	77%	€ 30,-	4/06
CSI Komplett	Adventure	Ubisoft	60%	€ 15,-	7/04, 4/05
Die Siedler: Das Erbe der Könige - Legenden	Strategie	Ubisoft	74%	€ 10,-	11/05
Heroes of Might and Magic 3 & 4 Komplett	Strategie	Ubisoft	75%	€ 15,-	6/99, 6/02
Quake 4	Action	Activision	88%	€ 20,-	1/06
Splinter Cell Trilogy	Action	Ubisoft	90%	€ 30,-	2/03, 5/04, 5/05

Commandos: Strike Force



Quake 4



Die Siedler: Legenden



Die zock ich am liebsten!

Wir präsentieren Ihre Lieblingsspiele. Wer bei unserer monatlichen Umfrage mitmachen möchte, kann ein Top-Spiel gewinnen. Wie? Auf Seite 22 steht's!



Wir haben es geahnt und nun ist es eingetroffen: The Elder Scrolls 4: Oblivion toppt unsere Hitliste.

Von der Rolle



Auf den ersten fünf Plätzen befinden sich drei Rollenspiele: Oblivion hat Actionkönig F.E.A.R. entthront. Und nun katapultiert sich der Guild Wars Ableger Factions auf Platz 3. Auch World of Warcraft erholt sich vom Abwärtstrend. Rollenspiele sind in wie PC ACTION!

Platz	Vorname	Spiel	Ausgabe	Wertung	Hersteller
1	▲ (2)	The Elder Scrolls 4: Oblivion	6/2006	88%	Bethesda Softworks
2	▼ (1)	F.E.A.R.	11/2005	88%	Monolith
3	▲ (NEU)	Guild Wars: Factions	7/2006	86%	Arena-Net/NC Soft
4	▲ (8)	World of Warcraft	2/2005	93%	Blizzard
5	▲ (NEU)	Hitman: Blood Money	7/2006	85%	IO Interactive
6	▼ (5)	Tomb Raider Legend	5/2006	90%	Crystal Dynamics
7	▲ (10)	Battlefield 2	8/2005	92%	Dice
8	▼ (3)	Call of Duty 2	1/2006	90%	Infinity Ward
9	▼ (7)	Counter-Strike Source	12/2004	88%	Valve
10	▼ (6)	Quake 4	1/2006	88%	Raven Software
11	■ (11)	Half-Life 2	12/2004	94%	Valve
12	▼ (9)	Doom 3	10/2005	85%	id Software
13	▼ (4)	Civilization 4	1/2006	88%	Firaxis
14	▼ (12)	Far Cry	5/2004	91%	Crytek
15	▼ (14)	Need for Speed: Most Wanted	1/2006	90%	Electronic Arts



Nach vielen Monaten auf dem Thron gibt sich F.E.A.R. nun mit dem zweiten Platz zufrieden – gewöhnungsbedürftig.



Spiel	Hersteller	Termin
Battlefield 2: Armored Fury	Electronic Arts	9. Juni
Battlefield 2: Deluxe Edition	Electronic Arts	16. Juni
Brigade ES: New Jagged Union CDV	CDV	5. Juni
Dangerous Waters	Frogstar	Jun
Das Exilberg-Experiment	Valve	1. Juni
H&I Lite 2, Episode 1	Dtp	23. Juni
Paradise	Midway	16. Juni
Rise & Fall: Civilizations at War	Soga	28. Juni
Rome: Total War - Alexander	TWO	30. Juni

SFT - SPIELE FILME TECHNIK ENTERTAINMENT HOCH DREI

SFT DVD
MIT 2 FILMEN + PC-SPIEL AUF DVD

NDV | HEIMKINO | PC | MP3 | SPIELE | DVD | KINO

SFT

SPIELE FILME | TECHNIK

nur 3,30 Euro mit Heft-DVD

2 FILME AUF DVD IM HEFT:

EROTIK-THRILLER

NEVER TALK TO
STRANGERS
MIT REBECCA
DEMORNY

empfohlen
ab 18 Jahren
gemäß FSK
Jugend
verboten

FUSSBALL-KULT

SPIEL DER GÖTTER
TOP-KOMÖDIE ÜBER
DIE FASZINATION DER
FUSSBALL-WM

+ KOMPLETTES PC-SPIEL

STRATEGIE-SPIEL
MIT ACTION- UND
SPASSGARANTIE

12
Jahre
ab

TECHNIK FÜR CHAMPIONS WM DIGITAL

Referenz-LCD-TV von Philips Top-Digitalkard
von Panasonic und Philips Notebook mit Dual
Prozessoren | WM-Unterwegs-Tipps für mobile
Fußballgenuss | Technik WM: Digitales Stadion

FILME
IM KINO:
THE SENTINEL

Michael Douglas und
Kiefer Sutherland in
einem packenden
Sechsmann-Team-Mix



TECHNIK
HANDYS VON
BENQ-SIEMENS

Deutsche Ingenieur-
kunst passt sich
mit fesselndem
Design-Schick

MIT DVD



ZWEI SPIELFILME:
SPIEL DER GÖTTER
NEVER TALK TO
STRANGERS

JETZT
NEU
AM KIOSK
FÜR NUR
3,30 €

SPIELERFORUM

Der virtuelle serbische Soldat schaut grimmig und bekommt die Waffe nicht mehr rechtzeitig hoch, als wir auf ihn anstürmen.



Aktive Serbenhilfe



Serben und Deutsche pfeifen in **OPERATION PEACEKEEPER** die Kugeln um die Ohren. Rein virtuell natürlich. Auf welcher Seite stehen Sie? **BATTLEFIELD 2** 1. Bei einem Treffen zwischen Deutschen und serbischem Militär wird ein serbischer Offizier durch einen Heckenschützen erschossen. Daraufhin kommt es durch Missverständnisse zu einem Feuergefecht zwi-

schen der Bundeswehr und dem serbischem Militär. Der Konflikt weitet sich aus, nachdem serbische und deutsche Panzer sowie deutsche Bo 105 Helikopter zur Unterstützung anrücken.“ Was klingt wie ein aktueller Beitrag der Tagesthemen ist ein Zitat von der Webseite der *Operation Peacekeeper*-Macher und gibt die Hintergrundgeschichte des Mods wieder. Eine Verkettung

unglücklicher Umstände später liegen sich die deutschen KFOR-Truppen der Nato mit den Serben (VSCG) in den behelmten Haaren.

DIE SCHLACHT BEGINNT

Was bisher nur Spieler von *Battlefield Vietnam* sogar auf Nacktfotos von Heidi Klum einen lassen ließ, begeistert nun auch die Spielergemeinde von *Battlefield 2*. Bevor am 3. Mai

die erste offizielle Version des Mods erschien, rückte das Entwickler-Team schon Ende April auf der BFCOn 06 im hessischen Alsfeld eine Open Beta Demo heraus – eigens für die Netzwerk-Party erstellt. *Operation Peacekeeper* tauscht das moderne Setting von *Battlefield 2* gegen Materialschlachten mit real existierendem Kriegsgeschehen. Aufseiten der Deutschen kümmern Sie sich vorrangig



Obwohl die Gassen von *Battle of Tula* Raum für Versteckspiele bieten, haben wir diesen Soldaten erwisch.



OPK bietet eine Menge realistischer Waffen. Und wenn die Munition ausgeht, bleibt ihnen das Messer.



>>Reißt das Air-Schaf:
Air-Wolf.<<

Ein deutscher UH1 Tiger (vorn) gegen einen Mi-24 V Hind E Helikopter im luftigen Zweikampf.



>>In der Vorrunde waren die Fans
noch guter Dinge.<<

Der KFOR-Panzer verteidigt einen Flugplatz. Mit dem SMG können wir dagegen nur wenig ausrichten.

um Dingo, Marder, Fuchs, Wolf, Luchs, Leopard und Co. Nein, Sie absolvieren keinen 1-Euro-Job als Jäger. Vielmehr haben Sie mit all den Fahrzeugen zu tun, mit denen auch die Bundeswehr durchs Unterholz rumpelt oder durch die Lüfte schwebt. Wir sagen nur Tornados, Phantom-Kampffjets oder Tiger-Helikopter, die für Spieler der deutsche Truppen zur Verfügung stehen. Als gemeiner Infanterist steigen Sie auf beiden Seiten in die Uniform von Sturmsoldat, Schütze, MG- oder Scharfschütze, verdingen sich als Nachschub-Fuzzi oder Pflaster klebender Sani. Außerdem dürfen Sie als Panzer- oder Luftabwehrschütze mit Panzerfaust 3 beziehungsweise Fliegerfaust 2 serbische M84 Panzer oder Hind E-Helis zerlegen.

JEDER CAN STEIN

Karten, Spielermodelle und Vehikel sind so detailliert und abwechslungsreich ge-

staltet, dass wir fast schon Gewissensbisse hatten, das alles in kleine Pixel zu zerbröseln. Jede der zu Redaktionsschluss verfügbaren drei Karten zwingt Sie auf spezielle Weise sanft zu einer anderen Taktik. In den engen Gassen des Städtekampfes kommen Sie ohne clevere Infanteristen nicht weit. Einen dicken Panzer, der seinen mächtigen Hintern in Zeitlupe herumschwenkt wie Otti Fischer, fängt sich in null Komma nichts eine Breitseite von versteckten Panzerabwehr-Schützen ein. Auch fies: Vor allem in der sumpfigen, nebligen Walddlandschaft tragen die feindlichen Einheiten die neueste Lagerfeld-Tarnkollektion aus besonders schickem und – für sie – sehr praktischem Braun-grün-Ton. Blöd für Sie, dass die Kerle dadurch kaum noch zu entdecken sind. Schleichen Sie durch eine solche Szenerie, klopft Ihre Pumpe schon mal wie ein Mercedesmotor auf Bil-

ligsprit aus Polen. Als Alternative hupsen Sie in einen Panzer und donnern mit der dicken Kisten einfach durch das möglicherweise feindverseuchte Levelstück. Auf Hügeln und freiem Feld sollten Sie hingegen vor Helikoptern und Kampffjets die Rube einziehen. Logisch.

Die Action

Aktuell benötigen nahezu alle Flug- und Fahrzeuge noch Feinjustierung. Manche Kisten verrecken uns ohne Anlauf an kleinen Steigungen, andere gehen ab wie Schumis Ferrari. Aber das klappt schon noch, da sind wir sicher. Denn bereits jetzt ist *Operation Peacekeeper* einer der professionellsten und aufwändigsten Mods für *Battlefield 2*. Für die nächste Version wünschen wir uns die fehlenden Waffen, Cockpit- und Amaturenbrett-Texturen. Und endlich einen Sechser im Lotto.

Mark Brehme

Info: www.opkmod.de

Inhalt

ACT OF WAR	Seite 140
Mod- und Map-Pack	
AGE OF EMPIRES 3	
Map-Pack	Seite 137
BATTLEFIELD 2	
Battlelancer	Seite 139
Operation Peacekeeper	Seite 132
Rise of Kobol	Seite 139
BROWSEERSPIELE	
World of Crime	Seite 138
COMMAND & CONQUER GENERÄLE	
Cold War Crisis	Seite 135
DIE SIMS 2	
WM-Pack	Seite 137
DOOM 3	
Facing Hell	Seite 135
Info Ceberon	Seite 139
F.E.A.R.	
Coop-Mod	Seite 137
FIRE DEPARTMENT 3	
Bonusmission: Las Vegas	Seite 139
GOTHIC 2	
Der Kampf um die Bruderschaft	Seite 142
GRATISPIELE	
Aluhn	Seite 139
League WarZ	Seite 137
Warsow	Seite 140
HALF-LIFE 2	
Causality Effect	Seite 138
Nightfall	Seite 139
QUAKE 4	
Map-Pack	Seite 139
STAR WARS: EMPIRE AT WAR	
Awakening of the Rebellion, Stainers Advanced Units u. a.	Seite 140
THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION	
Against the Zealots of the Nine	Seite 137
UNREAL TOURNAMENT 2004	
Damnation: Hell breaks loose	Seite 134
Gem Feeder	Seite 137
Hollow Moon	Seite 139
Tactical Ops: Crossfire	Seite 136
The Soulkeeper: Special Edition	Seite 137

Hast du sie nicht alle?

Taglich erreichen uns E-Mails der Art: „Warum habt ihr denn Mod XY nicht auf der DVD? Der ist doch so geil...!“ Oftmals teilen wir Ihre Begeisterung, doch können wir nicht einfach so Mods auf die DVD nehmen, ohne die rechtlichen Rahmenbedingungen abzuklären und einzuhalten. Dazu gehören Einverständniserklärungen vom Autor und die Prüfung auf mögliche Urheberrechtsverletzungen, etwa durch eingetragene Warenzeichen wie Coca-Cola oder Star Wars. Ach ja – und manchmal kommt es eben auch vor, dass trotz intensiver Bemühungen eine Datei erst nach DVD-Redaktionsschluss bei uns eintrudelt. Bitte haben Sie also Verständnis dafür, wenn Sie nicht alle Dateien auf der DVD finden, die Sie gern hätten

Geh ins Netz!

Topaktuelle News aus der Mod-Szene und massenhaft Downloads für Ihre Lieblingsspiele finden Sie nicht nur auf www.paction.de, sondern auch bei den Kollegen von eXtreme Players. Seit 1999 verfolgt das elfköpfige Team ein Ziel: die Nummer 1 der deutschen Onlinemagazine zu werden. Wir finden, eXtreme Players ist nah dran. Wenn auch Sie Ihren Teil zur Erfolgsstory beitragen wollen, schicken Sie eine Bewerbungsmail mit Arbeitsproben an info@extreme-players.de. So, und jetzt stellen Sie unserem Kooperationspartner www.extreme-players.de gefälligst einen Besuch ab!

Was willst du?

Sie kennen einen brillanten Mod? Besonders gelungene Karten? Editoren? Wissen geheime Verstecke im Internet, wo besagte Meisterwerke aufzubreiten sind? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihr Lieblingsspiel auf DVD packen und Ihnen damit die Kosten für langwierige Downloads ersparen. Für unsere Leser tun wir eben einfach alles! Also: sachdienliche Hinweise an mb@paction.de.

Die imposanten Revolver machen dank ihrer vier Trommeln ordentlich Dampf.

»Rechts im Bild: Schlagringe für Tintenfische.«

128

Trommelwirbel



Im **UNREAL TOURNAMENT 2004-Mod DAMNATION** warten heiße Schießereien und spirituelle Kräfte im Wilden Westen auf Sie.

UNREAL TOURNAMENT 2004 Wilder Westen: Mit *Damnation: Hell Breaks Loose* steht Ihnen eine Zeitreise ins späte 19. Jahrhundert bevor. Western und Fantasy-Elemente zeigen einen fiktiven Wilden Westen mit bis an die Zähne bewaffneten Cowboys, Indianern und Robotern. Zu Beginn der Komplettkonvertierung von *UT 2004* wählen Sie Ihren Charakter. Neben dem raubeinigen Cowboy Rourke und dem blaublütigen Ramon Zagato steht auch die heiße Schnitte Yakecan zur Wahl. Bodyguard Barboza spielen Sie erst im Verlauf der Kampagne frei. Die schickt Sie in

die Schlacht gegen den Fiesling Prescott und seine Firma Steam Industries Corporation. Der Drecksack will das Land unterwerfen. Ein Krieg zeichnet sich ab. Als man auch noch Drogen in der Wasserzufuhr des Knasts findet, rasten schließlich alle aus. Jetzt kann nur noch Dr. Charles Babbage helfen, die Unruhen zu stoppen. Blöderweise atmet der Knabe genau hinter diesen schwedischen Gardinen gesiebte Luft. Das Spielprinzip von *Damnation* lässt sich als flotter Dreier zwischen *Unreal Tournament*, *Prince of Persia* und *Tomb Raider* bezeichnen. Sie dackeln in der Verfolgerperspektive durch die Levels und pusten in der Ego-Ansicht Gegner um. Zielen Sie anfangs noch mit zwei Pistolen mit mehreren Trommeln und

einem Bolzengewehr, trittieren Sie die bösen Buben später aus weiter Entfernung mit einer Dampfknarre. In speziellen Einlagen hangeln Sie über Schluchten, rutschen an Seilen abwärts oder klettern nach oben und bringen sich mit einem lockeren Schwung auf höher gelegene Ebenen. Ab und an drehen Sie auch am Rad, um an Balkenausläufern über Abgründe zu schwingen oder Aufzugsduellmücke zu genießen. Neben den coolen Schießereien setzen Sie ebenfalls Gedankenkraft ein. So verlassen Sie im so genannten Spirit Walk Ihren Körper und schweben als Geist über die Karte. Jedenfalls solange das Mana reicht. Dann fahren Sie wie ein geölter Blitz in Feinde und zwingen diese zu allerlei nützlichen Aktio-

nen, wie etwa Schaltern zu betätigen oder Kollegen auszuknipsen: Das bringt taktische Tiefe ins Spiel. Der Mod spielt sich nicht nur genial. Wäre er eine Frau, sähe er mit seinen Echtzeitschatten und der dynamischen Beleuchtung mindestens ebenso edel aus wie Angelina Jolie. Und die Geschichte geht weiter: *Damnation* sei von Beginn an als Vollpreistitel geplant gewesen, verriet uns Richard Gilbert von Entwickler Blue Omega Entertainment. Mit neuen Fahrzeugen, frischen Waffen und mehr akrobatischen Einlagen soll der Titel Ende 2007/Anfang 2008 in den Handel kommen. Wir halten Sie auf dem Laufenden. Großes Indianer-Ehrenwort!

Marc Brehme

Info: www.damnationthegame.com

Menschen mit Höhenangst ist von dieser Modifikation abzuraten. An einem Seil in die Tiefe gleiten, gehört zum Standard-Repertoire Ihrer Helden.

»Nein bei Olympia Stabwehrung.«

An spirituellen Tankstellen laden Sie Ihre Lebensenergie wieder auf und stellen eingebilbte Leiden wieder her. Mit richtig coolen Effekten.

Hits aus den Achtzigern

Der Kalte Krieg wärmt den Kalten Krieg wieder auf. Panzer und Flugzeuge aus den Achtzigerjahren erobern nicht nur Ihren PC.

COMMAND & CONQUER: GENERÄLE | Politisch ist und bleibt die Welt ein Pulverfass. Auch mit der seit März 2004 in der Entwicklung befindlichen Komplettkonvertierung *Cold War Crisis* ändert sich das nicht. Zumindest auf Ihrem Computer. Der Mod schmeißt Sie zwar nicht ins kalte Wasser, aber in den Kalten Krieg. In dessen Endphase (1980-1989) legen sich die drei Fraktionen Russen, Amerikaner und Europäische Allianz erneut miteinander an. Aber von wegen Kalter Krieg! In *Cold War Crisis* geht es in heißen Schlachten zur Sache. Sie hauen sich mit realitätsnah modellierten Waffen und Kriegsgüter der Achtzigerjahre gegenseitig auf die Glocken. Es rumpeln zeitgemäße Panzer wie der T72 A oder M2 Bradley durch den Demolevel, den Sie für ein Testspiel auf unserer DVD



Unser amerikanisches A-10A Thunderbolt II Flugzeug bombardiert zwei russische Panzer.

finden. Die Amerikaner heben mit F-15 Kampffjets und die UdSSR-Veteranen mit MIGs ab. Zwar ist die Infanterie ebenso wie die Einheiten der Europäischen Allianz noch nicht eingebaut, die fleißigen Modder versprechen jedoch, dass die Pixelmännchen nicht länger nur als Kanonenfutter erhalten sollen – wie das oft

im Hauptspiel der Fall war. Die Demo enthält neben dem Level eine Zwischensequenz aus der geplanten Einzelspieler-Kampagne. Die Vollversion des Mods soll dann mit Skirmish- und Mehrspielerlevel das Licht der Datenwelt erblicken. Wenn das nicht vielversprechend klingt.

Marc Brehme

Info: www.cold-war-crisis.de

Command & Conquer: Generäle

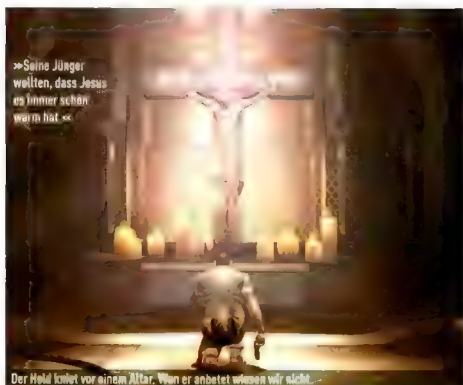
MOD-DEMO

AUTOR Cold War Crisis Mod-Team
DATEINAME CWC_DemoV11_Mag
VORAUSSETZUNG C&C Generäle

PRO + CONTRA

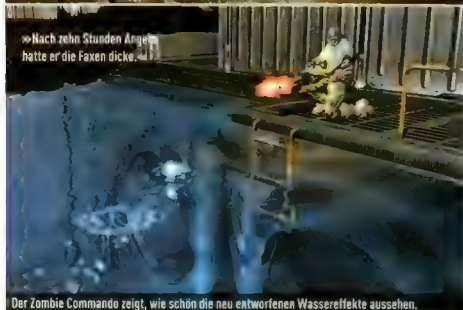
- Detaillierte Einheiten
- Bisher „nur“ eine Demo

FAZIT: „Der Demo-Level ist super. Wir wollen endlich die Vollversion des Mods spielen!“



»Seine Jünger wollten, dass Jesus es immer schön warm hat.«

Der Held kniet vor einem Altar. Wenn er anbetet, werden wir nicht...



»Nach zehn Stunden Arbeit hatte er die Faxe dicke.«

Der Zombie Commando zeigt, wie schön die neu entworfenen Wassereffekte aussehen.

Geh, bete!

Alles Flehen hilft nichts. Im kommenden DOOM 3-Mod kehren Sie in die Hölle des Mars zurück.

DOOM 3 | Eiserne Regel der Spieledesigner: Das Böse schläft nie und kehrt immer zurück. So auch im *Doom 3-Mod Facing Hell*, der große Fortschritte macht. Üble Visionen aus der Vergangenheit plagen den Space Marine. Um ihnen zu enttrinnen, sollen Sie die Höllebrut nun auch ganzflächig von der Oberfläche des Mars tilgen. Die Geschichte fügt sich laut den Entwicklern dabei so sanft vor die Geschehnisse des bereits erschienenen offiziellen Add-ons ein wie antiautoritär erzogene Kinder in einen Waldorfskindergarten. Als eifrigen Weltenretter erwarten Sie nicht nur frische Schauplätze, Schießseisen und Monster, auch spielerisch ändert sich einiges. Der umständliche PDA macht Platz für einen praktischen Scanner, der alle Informationen direkt aufs HUD schmeißt. Die so genannte „Auto Haste“-Funktion

passt die Laufgeschwindigkeit Ihres Space Marine an seinen Adrenalinspiegel an. Es wechseln sich ruhige Spaziergänge mit rasanten Feuergefechten ab. Am besten finden wir jedoch, dass es auf dem *Doom 3-Mars* endlich Wasser gibt. Um es mit den Worten des verbliebenen Harald Juhnke auszudrücken: „Was richtig feucht ist, kann nicht schlecht sein.“ So plenschen Sie in Zukunft wohl auch mal eine Runde im kühlen Nass und ergötzen sich an schicken Wassereffekten. Wann die Reise zum roten Planeten beginnt, steht sprichwörtlich in den Sternen. Sämtliche neue Funktionen sind bereits implementiert, aber im Bereich Leveldesign sucht das Team Unterstützung. Wer Lust hat mitzuarbeiten, Erfahrung mit den Editoren von *Doom 3* oder *Quake 4* besitzt und weiß wie man Texturen oder Models erstellt, jagt eine Bewerbungsmail an contact@facinghell.com. Viel Erfolg!

Marc Brehme/Jürgen Krauß

Info: www.facinghell.com

Auf einer Treppe hält uns ein Anti-Terrorist auf. Wir eröffnen das Feuer.

»Cheerleader-Puscheln wirken unnützlich.«

Feuert aus Leidenschaft!



schubst seinen Vorgänger Assault on Terror bald aus den Ligen. Es bleiben die bekannten Terroristen-Szenarien.

UT 2004 | Der 28. April ist wirklich ein denkwürdiger Tag. Nicht nur, dass es hier 1789 zur berühmten Meuterei auf der Bounty kam und 1956 die ARD erstmals die Fernsehlotterie ausstrahlte. Nein, 50 Jahre nach jenem weltbewegenden TV-Ereignis erregte etwas nicht minder Wichtiges die Gemüter: Am 28. April 2006 ächzten weltweit Internetserver unter der gerade erschienenen Download-Last der Beta von *Tactical Ops: Crossfire*. Die Modifikation läuft unter *Unreal Tournament 2004* und wurde innerhalb einer Woche über 30.000 Mal heruntergeladen. Gute Mundpropaganda oder guter Mod? Beides natürlich! Wer schon immer eine Art *Counter-Strike* für UT suchte, wird nun fündig. Wie im bekannten Vorbild hetzen Sie über elf Karten, jagen Gebäude in die Luft, sammeln Informationen, hauen Geiseln raus oder pusten Zielpersonen um. Dazu

stehen jeden Menge Bleispitzen und Nahkampfwaffen zur Wahl, die sich stark an *Counter-Strike* anlehnen. Das ist in diesem Fall nicht verkehrt, denn warum sollte man ständig das Rad neu erfinden? Die Guten packen also etwa eine Beretta 92F, ein M4 Sturmgewehr, eine Heckler & Koch MP2, M3 Jackhammer oder Steyr Aug in den Rucksack, während die Terrorists mit einem Taurus Raging Bull Revolver, Hecker & Koch MP5A3 und der Dragunov Scharfschützenkarne in den virtuellen Krieg zwischen Spezialeinheiten und Terroristen ziehen. Bis zu 20 Spieler in zwei Teams sollen innerhalb eines Zeitlimits Ihre Ziele auf den liebevoll gestalteten Karten erfüllen. Einige Fans haben sogar schon den CS-Klassiker *de_dust* nachgebaut. Hinter dem Mod stecken langjährige und erfahrene Mitglieder der TO-Gemeinde, von denen einige schon am Quasi-Vorgänger schraubten, der später von Atari gekauft und kommerziell vertrieben wurde. Gewöhnungsbedürftig fanden wir den großen Wirkungsradius

der Granaten und einige Charakteranimationen. Geduckte Spieler schweben regelrecht über den Bildschirm und Geiseln erwecken mit ihren Bewegungen mitunter den Eindruck, eine unsichtbare Waffe zu halten. Ab und an schnappen sich die zu rettenden Jungs tatsächlich auch einen Schießprügel. Das macht sie bei nervösem Zeigefinger allerdings zu unfreiwilligen Zielscheiben. Pech gehabt. Ansonsten ist der Mehrspieler-Modus sehr ausgereift und fordernd, aber die Bots führen sich im Einzelspieler-

Modus so selbstständig auf wie demenzkranke Bewohner im Seniorenstift.

Marc Brehme

Info: www.to-crossfire.net

Unreal Tournament 2004

ADF DVD
MOD

AUTOR
DATEINAMEN

TO: Crossfire Mod-Team
TOCrossfire_Beta1
TOCrossfire_PublicBeta1_Hotfix.zip
UT 2004

VORAUSSETZUNG

PRO + CONTRA

- Massig neue Waffen
- Sehr schöne Karten

FAZIT: „Das CS für UT-Spieler motiviert durch abwechslungsreiche Karten. Installieren!“



Solche Aussetzer der computergesteuerten Kollegen kommen schon mal vor.



Briefmarkensammlungen waren gestern. Horten Sie lieber Edelsteine in

Wären die Klunker auch noch echt, bekämen Sie jede Frau ins Bett.

UT 2004 Vor allem süddeutschen Lesern erklären wir lieber gleich, dass wir in diesem neuen Spielmodus für UT 2004 keine alpinen Paarhufer füttern, sondern uns in zwei Teams die virtuelle Rübe wegballern – das schönsten Mammons wegen. Jedes Team jagt Edelsteinen (Gems) hinterher und schmeißt die

auf seinen Altar. Für drei Stück gibt es einen Punkt. Wir spielen also Capture the Flag mit Edelsteinen statt Flaggen. Die Aussage der Entwicklern, eine Kreuzung CTF und Bombing Run zu liefern, können wir jedoch ebenso wenig nachvollziehen wie das Aussterben der dominikanischen Schlitzrüssler. Egal. Wichtiger ist, dass Gem Feeder Bot-Unterstützung genießt und die computergesteuerten Kollegen echt clever sind.

Marc Brehme

Info: www.third-helix.com/gemfeeder.html

Das geht auf die Knochen!



Statt Orks wollen Ihnen im OBLIVION-Auftrag fanatische Geistliche ans Leder. Nein, die sind nicht von den Zeugen Jehovas.

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION Als hilfsbereiter Abenteurer helfen Sie hier keiner Oma über die Straße, sondern suchen nach einem verschollenen Weibsbild. Sie erkunden uralte Geheimnisse um die Kirche Church of the Nine. Als Sie dann den Geheimbund der Zealots of the Nine ent-

decken, geht das Hauen und Stechen los. Statt Gina Wild sind hier allerdings uralte, untote Mächte von der Partie. Die Fanatiker (Zealots) machen sich mit brutalen Methoden Gläubige untertan. Sie entscheiden, auf welcher Seite Sie kämpfen. So oder so: Es erwarten Sie hilfreiche Geister, verzweifelte Priester, Geheimbünde und alte Religionen. Als Lohn winkt eine Bude in Cheydinhal, mit Blick über Fluss und Kathedrale.

Marc Brehme

Info: www.tessource.net/files/cache/3185.html

LIES MICH!

Coop-Mod

F.E.A.R. Sie haben den Grusel-Shooter längst durch und sind auch im Mehrspieler der King? Dann empfehlen wir Ihnen den F.E.A.R. Coop Mod, mit dem Sie Abschnitte aus dem beängstigenden schwebenden Waffenspiel als Einzelspieler gemeinsam mit schiefwütigen Kollegen beackern. Auch komplett neue Karten befinden sich im Angebot. In der zu Redaktionsschluss aktuellen Version 0.3 des Mods ist es auch möglich, andere Charaktermodelle wie Jin, Mages oder Alice zu wählen. Als besonderes Bonbon erlaubt es der Mod Superwaffen zu aktivieren. Elf Megabyte geballte Programmierkunst warten auf Ihren Download.

(MB)

Info: http://tix4invasionfree.com/FEAR_COOP/index.php?showtopic=36

The Soulkeeper: Special Edition

Unreal Tournament Unglaublich, aber wahr! The Soulkeeper ist nicht nur ein edler Mod für Unreal Tournament, sondern jetzt auch in einer Special Edition erschienen. In Ausgabe 1/06 stellen wir Ihnen die mittelalterlichen Kämpfe mit Schwert, Armbrust und Drachen bereits ausführlich vor. Mit dem Patch auf unserer DVD breitzeln Sie die Mod-Installation zur Special Edition auf. Die greßt mit einem überarbeiteten Kampfsystem. Pferde und Drachen reiten Sie jetzt in der Ego-Perspektive. Scharfschützen bekamen eine Zoom-Option spendiert und feindliche Basen zerbrochen Sie ab sofort mit Katapulten. Wir finden: Genial!

(MB)

Info: www.the-soulkeeper.com

Karten-Paket

Age of Empires Für alle Age of Empires 3-Jünger hatten wir ein Schmankerl auf unserer DVD parat. Vier Einzelspielerkarten warten darauf, dass Sie sie installieren. Besonders Indianerkämpfe hat es uns angetan. Rothäute tauchen als vollspiegbare Rasse nämlich sonst erst im Herbst angekündigten offiziellen Add-on auf. Die Wartezeit bis dahin lässt sich mit den Karten von Sven „der merseburger“ Günther also prima verkürzen. So lieben wir das! (MB)

Info: www.aog3.ch

WM-Pack

Die Sims 2

Rechtzeitig zur Fußball-WM ballert EA ein WM-Pack für Die Sims 2 raus. Die Trikots und Wimpel des



WM-Packs kommen als „Sim2Pack“-Dateien, die per Doppelklick zu installieren sind. Wichtig: Die Sims 2 oder der Sims 2 Bodyshop dürfen während der Installation nicht gestartet sein!

(MB)

Info: www.diesims2.de

League Warz

Gratispiel Prüfeln bis der Gürtel kommt! Wenn sich muskelbepackte Rapper mit Urnen schwingenden Totengräbern anlegen, ist Wrestling angesagt. Das hinter den Shows harte Arbeit steckt, beweist League Warz, bei dem Sie sich als Chef einer der bestehenden Wrestling-Ligen aufspielen. Sie heuern Kämpfer, Ringsprecher und Schiedsrichter an und entscheiden, wer sich mit wem kloppt. Batista gegen den Undertaker? Dank Originaldaten der Ligen kein Problem! Sie buchen Veranstaltungsorte, legen Ticketpreise und Gehälter fest. Ring frei für den Download!

(MB)

Info: www.leaguewarz.de



Mit einem bedienbaren Geschütz fällt es uns relativ leicht, die Gegnerhorden zu besiegen.



Heim Teleportieren bekommen Sie immer wieder Häppchen der Story zu liefern.

Junger Hüpfen

Im kürzlich erschienenen **HALF-LIFE 2** springen Sie per Teleporter von Ort zu Ort und nieten alles um.

HALF-LIFE 2: Schon Marty McFly wusste, dass Zeitreisen eine coole Sache sind. Dumm nur, wenn dabei etwas schief läuft. Im *Half-Life 2*-Mod *Causality Effect* starten Sie im Kapitel „Ein denkwürdiger Tag“ des Hauptspiels. Doc Kleiner stopft Sie auch hier gleich in seinen Teleporter. Aber was wäre, wenn die Kiste durch einen Kurzschluss in der Leitung

noch mehr Mist verzapft als im Hauptspiel? War ja klar, dass Sie statt auf einer tropischen Insel mit nackten Weibern in einem Raum-Zeit-Strudel landen, der Sie in verschiedenen Levels wieder ausspuckt. Dort erwartet Sie typische *Half-Life 2*-Action: Headcrabs zermatschen, Combine umnieten und Verbündete aufsuchen. Gut, dass der Mod automatisch Speicherstände anlegt, denn an einigen Stellen wird es haariger als bei Jo Hesses Friseurterminen. Etwa, wenn zwei

riesige Strider Sie gleichzeitig unter Beschuss nehmen. Der Einzelspielerlevel enthält nete Physikspielereien, deutsche Sprachausgabe und überraschende Wendungen. Unser Tipp: Lassen Sie sich bloß nicht von netten Rundungen leiten, wenn Sie darüber nachdenken, wenn Sie in diesem Mod vertrauen. Die viermonatige Entwicklungszeit hat sich ausgezahlt. Je nachdem, wie pazifistisch Sie vorgehen und welchen Charakteren Sie ins Jenseits schicken, erleben Sie

nach etwa ein bis zwei Stunden eines von vier Enden.

Marc Brehme

Info: <http://causalityeffect.irawdab.com>

Half-Life 2

MOD

AUTOR Anthony „onboarderror“ Stone
DATEINAMEN CausalityEffect
VORAUSSETZUNG Half-Life 2, Steam

PRO + CONTRA

- Zeitsprung-Idee ist einfach cool
- Kurze Spielzeit, teilweise sehr schwer

FAZIT: „Was wäre wenn? Kurzer, knackiger *Half-Life 2*-Mod mit interessanter Geschichte.“

Lieblingsfächer

Eigene Einrichtungen

Finanzamt

Bargeld: 0,00 €

Bank: 0 €

>>Gehaltsabrechnung:

Marc Brehme <<

Vorname Nachname

0 Fährdistanzfaktor

XP: 50,00

AP:

Level: 1

G VOTE

Freizeitaktivitäten

Gewächshaus

Assistent: Weidmaster

Noch zu bauen

120.000,00 €

Zeitraum

Assistenten: Anwalt, Arzt, Edelnutte, Zuhälter

Im **Wunderland** legen Sie den Grundstein für ein erfolgreiches Imperium.

Von	Berlin	Deutschland
Nach	Rostock	Deutschland
Sonstiges	<p>Land: D</p> <p>Bundesland: V. Kanton: MV</p> <p>Postleitzahl: 18114</p> <p>Gesamtverbraucher: 0,00</p> <p>Ankünfte: 05.05.2006 19:00:37</p> <p>Verbleibende Resourcendauer: 45</p>	
Karte		

>>Herr Dschabobo: „Einmal Rostock ohne Rückfahrt, bitte.“ <<

Um Gewinn bringende Drogenengeschäfte zu tätigen, reisen Sie viel umher.

AHOI, BROWSE!

www.gdynamite.de
gamesdynamite

Gangster's Paradies

Das **BROWSERSPIEL WORLD OF CRIME** zeigt, wie Sie richtig auf die schiefe Bahn kommen!

Mit Behauptungen ist das so eine Sache. Viele sind allen Ernstes der Meinung, Frauen können gut Auto fahren. Ossis wurden für ihr Geld arbeiten und Browserspiele zocken nur Sternbummler, Inselkämpfer und Fantasy-Freaks. Zumindest letztere These widerlegen wir locker, denn glücklicherweise gibt es immer wieder erfrischende Ausnahmen wie *World of Crime*. Dass der Name hier wahrlich Programm ist, zeigt die Aufgabenstellung. Sie sollen vom schmierigen Kleingang zu einem mächtigen Gangsterboss aufsteigen – Al Capone lässt grüßen. Den steinigen Weg dorthin bestreiten Sie auf unterschiedliche Art und Weise. Trotzdem gilt die goldene Banditenregel: Die fieseste Sau macht am meisten Asche. Ob Sie ihr Geld mit Drogen- und Waffenhandel, Zuhälterei oder Casinogeschäften verdienen, ist völlig schnuppe. Es zählt nur der Umsatz. Können Sie sich zu Beginn lediglich ein kleines Gewächshaus für Ihren Grassanbau leisten, steht Ihnen später wenigstens ein topmodernes Labor samt Reagenzglaschubser zur Verfügung. Genügend Kleingeld vorausgesetzt, handeln Sie

auf dem Waffen-Schwarzmarkt keine peinlichen Rabatte aus, sondern schrauben die Bleispritzen gleich in der eigenen Waffenfabrik zusammen. Um Waren zu beschaffen und zu verkaufen jettieren Sie durch Deutschland, Österreich, Schweiz und einige Hauptstädte. Als armer Schlucker mit einer Rostbaube ohne TÜV oder per Bummelzug. Reiche Gangster steigen wie unser Chefredakteur ins Privatflugzeug. Wenn später im Spiel mehrere Gangster eine Gang gründen, sollten Sie dem menschlichen Verlangen nach Radelbildung nachgeben. Vorteile: Guter Austausch, ein gemeinsames Gang-Konto oder ein Gang-Forum. Wer hatte das gedacht? Weil es heutzutage kaum noch etwas ohne Gewalt gibt, sind auch in *World of Crime* blutrunstige Prügeleien an der Tagesordnung. Natürlich macht sich ein Gangsterboss nicht selbst die Finger schmutzig. Sie heuern Kämpfer an, die sich im Rotlichtviertel oder auf Turnieren die Kaulsteile ausrenken. Die erarbeitete Knete können Sie gleich für Ärzte und Rechtsanwälte einplanen, denn solche Aktionen pinnen Ihre Visage direkt ans Polizeirevier.

Marc Brehme/Jürgen Krauß



Angeblich gibt es kein intelligentes Leben auf dem Mond. Die Demo zum **UNREAL TOURNAMENT 2004-Mod HOLLOW MOON** beweist das Gegenteil.

UT 2004 | Kein Schwein begrüßt Maschinist Talos Davon in der Mondbasis, die sich schnell als verlassen herausstellt. Und schrauben Sie bitte nicht an Ihrem Monitor herum: Der Mod ist tatsächlich in Schwarzweiß. Soundeffekte gibt es nicht. Dafür grillen Sie mit Ihrer Laserwaffe ab und an humanoide Aliens. Die packende Musik und die schaurig-schöne Atmosphäre sind allerdings nicht zu verachten. Künstlerisch wertvoll!

Marc Brehme

Info: <http://vangraphics.planetunreal.gamespy.com/hollowmoon>

Unreal Tournament 2004 MOD-DEMO

AUTOR Ivan Tantsurax
 DATEINAME HMB2P
 VORAUSSETZUNG UT 2004

PRO + CONTRA
 ■ Dichte Atmosphäre
 ■ Bisher nur je eine Waffe und Gegnertyp

FAZIT: „Mysteriöser Stummfilm, den der Entwickler in Episodenform fortgesetzt will.“

Tunnelklick



Erleben Sie die Wiedergeburt eines Klassikers! Diesen Monat schicken wir Sie mit unseren durch enge Gänge in die Vergangenheit!

DOOM 3/QUAKE 4 Mit dem Doom 3-Mod Into Cerberon kehrt der Klassiker Descent (1995) im modernen Gewand zurück. Im Raumschiff liefern Sie sich Mehrspieler-Duelle in 360-Grad-Labyrinthen. Die Version 0.0.2 auf der Heft-DVD bietet etwa die brandneue Karte ic_mine sowie neue Sound- und Musikeffekte. Außerdem im Angebot: vier prächtige Mehrspieler-Karten für Quake 4.

Marc Brehme

Info: www.doom3.maps.org | www.quake4maps.org

Doom 3 Quake 4 MODS/MAPS

AUTOR Diverse
 DATEINAME D304 Mappack
 VORAUSSETZUNG Doom 3, Quake 4

PRO + CONTRA
 ■ Zeitgemäß aufgenutzter Klassiker
 ■ Ausgefeilte Mehrspieler-Karten

FAZIT: „Vor allem der Descent Mod macht das Map-Pack zu einem absoluten Genuss.“

LIES MICH!

Battleracer

Battlefield 2

Battlefield 2 einmal ganz anders. In Battleracer heizen Sie mit Buggys nach Herzenslust im Kreis umher. Was für eine Kinderkacke? Mitnichten! Schließlich spielen Sie noch am Bord-Maschinengewehr und tochern gegnerische Piloten nicht mit Fragen, sondern mit vielen blauen Bohnen. Darüber, dass es aktuell nur ein Fahrzeugmodell gibt, sehen wir dank Nitroschub und schönem Streckendesign großzügig hinweg.

Info: <http://dr.kuruz.net>



Rise of Kobot

Battlefield 2

Der Mod Rise of Kobot ist im Kampfstern Galactica-Universum angesiedelt. Im ersten Zyklonenkrieg haben Sie ein Raumschiff unterm Hintern und kämpfen in gigantischen Raumschlachten für die Freiheit der menschlichen Rasse und schützen die zwölf Kolonien des Kobolsystems.

Info: www.riseofkobot.com



Alühn - (Das) Premium Adventureer

Gratis-Spiel

Halt die Esse fest! So ein abgedrehtes Adventure haben selbst wir schon lange nicht mehr gespielt. Was die Programmierer von Alühn - (Das) Premium Adventureer da verzapft haben, lässt sich nach ihren eigenen Angaben „nur im Sufi“ spielen. Das kostenlose 20-Abenteuerspiel ist Freeware. Sie scheuchen vier Charaktere und 16 Nebendarsteller durch 37 Räume. Unter anderem öffnen Sie ein Tor zur Hölle, stopfen Kontoauszüge in Hundekot und organisieren Bier. Für die teils gerenderten und teils fotografierten Grafiken halten die Macher buchstäblich ihren Kopf hin. Da sind die zweieinhalbstündige Sprachausgabe, gelungene Musik, Sound- und zufälligen Wettereffekte fast schon Nebensache. Prost!

Info: www.aluehn.de

Bonus-Mission

Fire Department 3

Feuer! In der Ende Mai von Monte Cristo veröffentlichten offiziellen Bonusmission zu Fire Department 3 fackelt ein Casino in Las Vegas ab. Sie löschen diesmal nicht Ihren Brand, sondern die Spielhölle. Vergessen Sie bei diesem Vergnügen aber nicht, auch die Zivilisten vor dem Flammentod zu retten. Andererseits: Wir verraten nichts weiter!

Info: www.firedepartment3.de

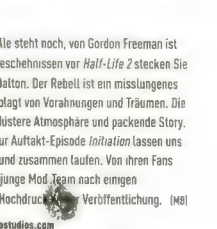


Nightfall

Half-Life 2

Die Zitadelle steht noch, von Gordon Freeman ist nichts zu sehen. In den Geschehnissen vor Half-Life 2 stecken Sie in den Socken von John Dalton. Der Rebell ist ein misslungenes Combine-Experiment, geplagt von Vorahnungen und Träumen. Die Entwickler versprechen düstere Atmosphäre und packende Story. Die ersten Screenshots zur Auftakt-Episode Initiation lassen uns bereits das Wasser im Mund zusammen laufen. Von ihren Fans angespornt, arbeitet das junge Mod Team nach einigen Umstrukturierungen mit Hochdruck an der Veröffentlichung.

Info: <http://nightfall.nlgredstudios.com>





Schiffe versenken

»Deutsche Übersetzung von Heisinki:
Das weiße Schiff sinkt.«

Unsere Flotte liefert sich ein heißes Gefecht vor dem gegnerischen Hafen. Ziel ist es, diesen zu zerstören.

GRATISSPIEL DES MONATS!



In den schnellen Mehrspieler-Gefechten bleibt wenig Zeit, um sich an der comicmäßigen Optik zu erfreuen.

Buntes Treiben

Schnell zum Schuss kommen Sie mit **Warsow** ganz sicher. Fragt sich nur mit wem.

Sie möchten den Shooter *XIII* und sind in Netzwerkspielen der Held? Dann kommen Sie an der quetschbunten Gratis-Ballerei *Warsow* definitiv nicht vorbei. In feinstem Comic-Stil mit Cell-Shading-Optik hetzen und springen Sie über zehn Karten, die teilweise außergewöhnlich aufgebaut sind. Von einer bedeutungsschwangeren Hommage an *Iron* bis hin zu halbdurchsichtigen Laufwegen mit fließ verstopften Löchern ist alles dabei, was Designschulern eine bestandene Prüfung garantiert. Bei diesem Anblick fürchten Sie um Ihre Augen? Dann legen Sie endlich Ihr abonniertes *Dickchen*-Magazin zur Seite und konzentrieren sich wieder auf unseren Text! *Warsow* ist ein Mehrspieler-Shooter für Netzwerk und Internet, der vom Spielprinzip frapperend an *Quake* erinnert. Besonderheiten sind neben den zwei Feuermodi der Schießprügel auch die so genannten Trick-Moves mit lustigen Namen wie Walljump, Dash, Doge und



Im Team-Datenschmatch gilt es, Leute aus dem feindlichen Team (hier in Blau gekleidet) abzuschießen.

Ramp Slide sowie der aufgebohrte Capture-the-Flag-Modus. Schnappen Sie sich die Flagge des gegnerischen Teams, beginnt ein Countdown von zehn Sekunden. Der ist nur zu stoppen, wenn ein Mitglied Ihres Team neben dem geschandeten Flaggenpunkt sein Lager aufschlägt, während Sie die geklaute Fahne nach Hause schleppen. Die Zeit der Ein-Mann-Shows ist im CTF von *Warsow* also vorbei! Drastisch formuliert: Ohne Teamarbeit sind Sie am Arsch. Apropos Team: *Warsow* bietet Bot- und Anti-Cheat-Unterstützung sowie ein Leiter-System für E-Sport-Wettkämpfe. Wie wir meinen eine ganze Menge für ein eigenständiges Gratisspiel. Marc Brehme
Info: www.warsow.com

Star Wars: Empire at War

Unsere **MODS** und **TIE** für **ACT OF WAR** und das **Add-on** sind feuchte Träume.

ACT OF WAR Wir wollen, dass Sie Spaß am Spielen haben. Deshalb scheuen wir weder Kosten noch Mühen, um gemeinsam mit den Mannen von **planet-actof-war.de** sinnvolle Erweiterungen für *Act of War* und das Add-on *High Treason* auf die DVD zu bannen. Neben *Mods*, die einen stärkeren *Zoom (Zoom-out-Mod)* und Änderungen an der künstlichen Intelligenz erlauben (*AI-Special-Force-Mod*) sind auch andere Schmankerl dabei. Mit *Battle of the Alamo* erwehren Sie sich Wellen von Gegnern, die Ihre Basis

stürmen wollen. Mit dem *Navy Invaders Mod* behaupten Sie sich auf zehn Karten mit Ihren Kähnen gegen den Feind und versuchen, dessen Hafen zu zerklappen. Außerdem präsentieren wir 23 frische Karten für das Hauptspiel und elf weitere für das Add-on.

Marc Brehme

Info: www.planet-actofwar.de

Act of War und High Treason

MODS/MAPS

AUTOR Diverse
DATEINAMEN PAOW_MAPPACK_0806
PAOW_MAPPACK_0806
VORAUSSETZUNG Act of War (High Treason)

PRO + CONTRA

- Massig Karten für Hauptspiel und Add-on
- Sinnvolle *Mods*

FAZIT: „Mengen an Karten und *Mods* von gewohnt hoher Qualität. Klasse!“



Frischer All-Tag

PC ACTION
SUPER-MOD
8-2006

Mit **Empire at War** wartet eine neue Kampagne zu **Empire at War** auf Sie.

EMPIRE AT WAR Als komplette Überarbeitung von *Empire at War* kommt der *Mod Awakening of the Rebellion* daher. Der *Mod* ist im Einzel- als auch Mehrspielermodus spielbar. Für die Kampagne erweiterten die Mitglieder vom deutschen Steiner-Modding-Team die *Empire at War-Galaxis* um satte 16 Sternensysteme und 21 Einheiten, wie etwa den *TIE Interceptor*. Neue Helden und verbesserte Versionen bekannter Truppentypen sind ebenso an Bord wie umfangreiche Änderungen an der Spielbalance. Einige imperiale Einheiten sind schlagkräftiger, dafür verbesserte sich das Zahlenverhältnis zugunsten der Re-

bellion. Aber das ist noch nicht alles. Mit dem *Venator Cruiser Mod* hauen Sie Ihre Kohle jetzt auch für den *Venator-Kreuzer* auf den Kopf. Außerdem auf DVD: *Steiners Advanced Unit-Mod* sowie zwei Mehrspieler-Karten und ein Mapping-Tutorial. Bitte beachten Sie die Readme-Dateien! Einige der Erweiterungen harmonisieren nämlich so prächtig miteinander wie Hund und Katze. Der Aufwand lohnt sich!

Marc Brehme

Info: www.steiner-modding.com

Star Wars: Empire at War

MODS/MAPS

AUTOR Steiner-Modding Team
DATEINAMEN Diverse
VORAUSSETZUNG Empire at War v1.04

PRO + CONTRA

- AoR mit eigenständiger Kampagne
- Geniale Mehrspieler-Karten

FAZIT: „Ein knüppelgedicktes Paket für alle *Empire at War* Experten“

Der ultimative Technik-Einkaufsführer zur WM



SPIELFILM
AFRICA UNITED



**10 EXKLUSIVE
KURZFILME**

SHOOT GOALS!
SHOOT MOVIES!



PC-SPIEL

FUßBALL-
MANAGER
PRO

Mit Gewinnspiel:

WM-Hightech-Wohnzimmer zu gewinnen!

Jetzt im Handel oder bequem online bestellen unter www.sft-magazin.de/shop

AL'CAPONES Lieblingslogos

Spare mit im Premium Club! UND ALS GESCHENK ERHALST DU 10 FREI-SMS**

Zum Bestellen sende **87555***
PAL + Best.Nr. an die z.B. PAL 4305

Sende PAL + Best.-Nr. an
0900 560330
z.B. PAL 42819

Sende PAL + Best.-Nr. an:
914
z.B. PAL 42819

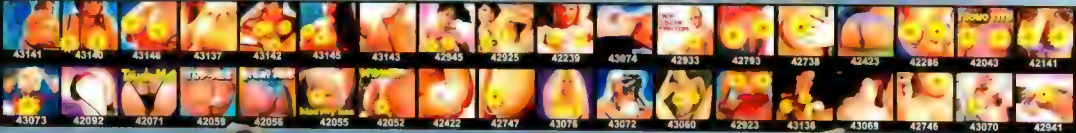
Gilt nur bei Abschluss eines Abos. Nach Kündigung des Abos verlieren die SMS-SMS-Registrieren unter www.gigahandy.de das Recht. Gilt nur in Deutschland.

HEISSE EROTIKVIDEOS

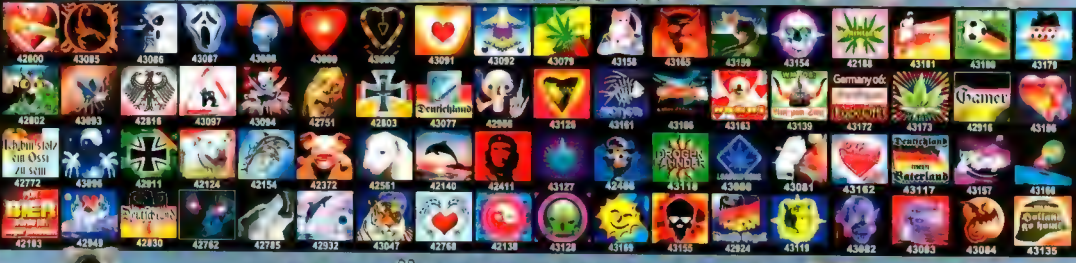


ACHTUNG!! ACHTUNG!!
UNTER DIESEM BESTELLNUMMER FINDEST DU WEITERE HEISSE MOVIES FÜR DEIN HANDY:
32049, 32047, 32034, 32032, 32022, 32015, 32010, 32004, 32003, 32002
FÜR ALLE HANDYS MIT VIDEO SUPPORT (H263),
SIEHE DEINE HANDY BETRIEBUNGSANLEITUNG

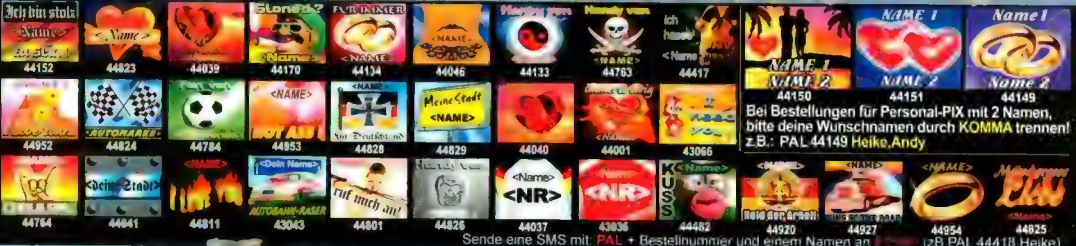
FARBIGE EROTIKLOGOS



FARBIGE LOGOS



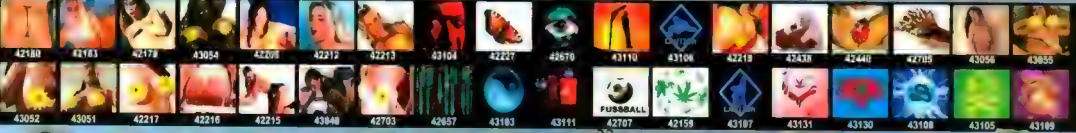
PERSÖNLICHE LOGOS



Bei Bestellungen für Personal-PIX mit 2 Namen,
bitte deine Wunschnamen durch KOMMA trennen!
z.B.: PAL 44149 Heike,Andy

Sende eine SMS mit PAL + Bestellnummer und einem Namen an

ANIMIERTE LOGOS



KLINGELTÖNE

- | | | | | | | | |
|------------------------------|------------------------|-------------------------|--------------------------|---------------------------|------------------------|------------------------|--------------------------|
| 82966 Uh La La La | 82930 SPACE COWBOY | 81174 Das Boot | 82507 BOB DER BAUMEISTER | 82518 BIENE MAIA | 82506 CARMEN | 82155 COBRA 11 | 82174 DER KOMMISSAR |
| 82962 LOVE GENERATION | 82933 SHAKE YOUR BALLA | 82956 JAILHOUSE ROCK | 82508 BEZ JEANNE | 82519 ALF | 82141 BUGS BUNNY | 82131 DOR-HYMNE | 81525 ES FAHRT EIN ZUG |
| 82963 DAS KOMMST V. RUSSLAND | 82936 ENGEL FL. EICHAM | 82957 LOVE ME TENDER | 82509 YINCA | 82521 FOOTBALLS COME HOME | 82142 INSPEKTOR GADGET | 81041 DEUTSCHE HYMNE | NACH NINGENDOW |
| 82964 WAS HÄHNER DU VILST | 82942 DER BRIEF | 82953 PUNCHLINE THEME | 82510 ROCKY THEME | 82511 RELAX | 82146 LEWENHAIN | 82147 SESAMSTRASSE | 82148 CAPTAIN FUTURE |
| 82965 FAR AWAY | 82947 OBSESSION | 82954 LOCOMOTIVE BREATH | 82512 HENDOCINO | 82499 KLEINE NACHTMUSIK | 82146 PIPI LANGSTRUMPE | 82510 ROCKY THEME | 82149 WICKI |
| 82966 BIER KOMMT ALEX | 82948 AMERICAN IDOL | 82955 THRILLER | 82513 HEDI | 82501 KÄISERWÄLZER | 82147 SESAMSTRASSE | 82520 10 KL. NEGERLEIN | 82148 CAPTAIN FUTURE |
| 82958 EVERYTHING I DO | 82871 BOULEVARD OF | 82951 LADY IN BLACK | 82514 TAGESSCHAU | 82502 ROCKETSCHWARZ | 82148 CAPTAIN FUTURE | 81819 DALLAS | 82149 WICKI |
| 82959 HEART OF GLASS | BROKEN DREAMS | 82889 SANTA MARIA | 82515 BUGS BUNNY | 82503 VIER JAHRESZEITEN | 82149 WICKI | 81819 MANNA MANNA | 81210 FUNKY TOWN |
| 82960 MY HUMPS | 82878 FEMALE LINE U | 82890 SUN OF JAMAICA | 82124 GO WEST | 82504 DIE ZWEI | 82151 LINDBERSTRASSE | 82148 CAPTAIN FUTURE | 81214 GO WEST (FUSSBALL) |
| 82955 BANANA BOAT | 82899 LET ME GO | 82891 JEANS ON | | 82505 DIE MOLDAU | 82952 PIRATEN | 82173 TATORT | |



LANGWEILER, WIR KRIEGEN EUCH!

TESTEN SIE DAS NEUE TEST-
SYSTEM DER PC GAMES:

WWW.PCGAMES.DE/GNADENLOS

SIE LEBEN NUR EINMAL.
ALSO VERSCHWENDEN SIE IHRE ZEIT
NICHT MIT MIESEN SPIELEN. UNSER
NEUES, REVOLUTIONÄRES TESTSYSTEM
FÜR GAMES KENNT KEINE GNADEN MIT
FRUST UND LANGEWETLE. KOMPETENTE
SPEZIALISTENTEAMS SPIELEN JEDEN
TITEL KOMPLETT DURCH UND ZEIGEN
MIT DER MOTIVATIONSKURVE



STUNDE FÜR STUNDE, WAS SIE
ERWARTEN KÖNNEN. MIT DEM NEUEN
TESTSYSTEM DER PC GAMES KOMMEN
SIE TODSICHER ZUM BESSEREN SPIEL.
FÄLLEN SIE HIER IHR URTEIL:

WWW.PCGAMES.DE/GNADENLOS

PC Games

WISSEN, WAS GESPIELT WIRD

SPIELETIPPS

EINSENDE-HINWEISE

1. Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie C&C 1 oder Monkey Island 2 können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spielertipps (so genannte „Kurztipps“) finden auch auf einer Postkarte Platz. Bitte geben Sie ebenfalls an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogramms erstellen und auf CD mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente sowie GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.
8. Cheatprogramme packen wir gern auf unsere Cover-DVD und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
9. Notieren Sie Name und Anschrift nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten, CDs und schriftlichen Unterlagen.

Ihre Tipps & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action
Kennwort: Tipps & Tricks
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
oder per E-Mail an: tipps@pcaction.de

PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Die Redaktion steht Ihnen nach Möglichkeit mit Rat und Tat zur Seite.

Per E-Mail unter leserbriefe@pcaction.de

Per Eintrag im entsprechenden Genre-Forum auf www.pcaction.de.

Technische Fragen:

09001/101950*

Tipps & Tricks:

09001/101951*

Täglich von 8 bis 24 Uhr!

* Abo-Kosten, Anrufgebühren, Mehrwertsteuer

TIPPS&TRICKS-INDEX

HIER FINDEN SIE DIE SPIELETIPPS DER VORGANGENEN MONATE AUF EINEN BLICK.

TITEL

AUSGABE

Ab Seite 147

Darkstar One

KURZTIPPS

Hotel Gigant
Pro Evolution Soccer 5
Rise of Nations: Rise of Legends
Rush for Berlin
Sin Episodes: Emergence
Söldner: Marine Corps
Terrorist Takedown: War in Colombia
The Da Vinci Code: Sakrileg
Übersoldier

SPIELETIPPS

Darkstar One
Ghost Recon: Advanced Warfighter
Heroes of Might and Magic 5
The Da Vinci Code: Sakrileg

Hilf mir mal kurz!



Pro Evolution Soccer 5

In Konamis Fußballserie gibt es bei den Jubelzenen einige versteckte Easter-Eggs: Salto bei Herrn Klose, MG-Ballerpose von Roy Keane und so weiter. Manche Szenen gibt es aber nur in bestimmten Stadien: Wenn Sie mit Costa Ricas Wanchope im Stadion Magpie einen Treffer erzielen, rennt er zur Bande, schnappt sich eines der Außen-Mikrofone und schreit hinein. Sie hören ein tiefes „Uhh-hooooohhuuhhoohhh“. Wirklich witzig!

Rush for Berlin

Drücken Sie während des Spiels die **^**-Taste, geben Sie den Code ein und bestätigen Sie mit der **Eingabe-Taste**

Cheat	Wirkung
tohechucknorris	Gott-Modus
iamchucknorris	Mission gewinnen

Hotel Gigant

Für unsere Vollversion auf der Heft-DVD gibt es ebenfalls einige nützliche Codes. Geben Sie im Hauptmenü einfach **FRONT-OFFICE** ein und schon können Sie im Spiel folgende Cheats verwenden:

Tastenkombination	Wirkung
Alt + C	100.000 Dollar mehr
Alt + D	1 Million Dollar mehr
Alt + E	10 Millionen Dollar dazu
Alt + X	100.000 Dollar weniger
Alt + S	1 Million weniger
Alt + W	10 Millionen weniger

Stadium	Wirkung
Hilton	Aussehen des Hotels verändern
Sofitel	Unendlich viel Knete
Gigant	Giga-Hotel bis 100 Stockwerke
Khotel	Hotel mit einem Feinschmecker-Restaurant ausstatten

Rise of Nations: Rise of Legends

Drücken Sie während des Spiels die **Eingabe-Taste** und geben Sie folgende Cheats ein:

Cheat	Wirkung
/cheat victory	Mission gewinnen
/cheat mana y + x	Spielfigur y erhält x Mana
/cheat mana y - x	Spielfigur y bekommt x Mana abgezogen
/cheat resource x y + z	Ziel x bekommt z Ressourcen des Typs y
/cheat resource x y - z	Ziel x bekommt z Ressourcen des Typs y abgezogen
/cheat finish	Das gewünschte Gebäude abschließen
/cheat reveal	Fog of war abschalten
/cheat add y x	y Einheiten der Gebäude des Typs x bekommen

Terrorist Takedown: WiC

Sie öffnen in *Terrorist Takedown: War in Colombia* die Konsole per **^**-Taste. Geben Sie ein:

Cheat	Wirkung
Cheat.GodMode()	Gott-Modus
Cheat.FullHealth()	Volle Lebensenergie
Cheat.TuneWeapons()	Verbesserung aller Waffen, die Sie besitzen
Cheat.AddAmmo()	Mehr Munition
Cheat.ClearOverload()	Implantatüberladung verschwindet
Cheat.GiveKnife()	Sie bekommen ein Messer
Cheat.GiveGrenade()	Sie bekommen Granaten
Cheat.GiveClusterGrenade()	Sie bekommen Cluster-Granaten
Cheat.GiveCloakingDevice()	Tarnschild
Cheat.NextMission()	Ab ins nächste Level

The Da Vinci Code: Sakrileg

Geben Sie die Codes im **Cheat-Menü** ein, um die gewünschte Wirkung zu erhalten.

Cheat	Wirkung
Et in Arcadia ego	Alle Levels und Datenbank-Einträge freischalten
Apocrypha	Freischaltung aller Datenbank-Einträge
Clos Luce 1519	Alle Levels freischalten
Vitruvian Man	Gott-Modus
Sacred Feminine	Gesundheit verdoppeln
Royal Holloway	Jede Kugel ist tödlich
Phillips Exeter	Jeder Faustschlag ist tödlich

Söldner: Marine Corps

Da wir diesen Monat das Söldner-Add-on auf unserer Heft-DVD haben, lassen wir Sie natürlich nicht im Stich, sondern geben Ihnen eine Hilfestellung: Gehen Sie ins Spielverzeichnis **game/User/Campaigns/Campaign/Template/Warehouse** und öffnen Sie dort die Datei **Stockpile.txt** mit einem Texteditor. Jetzt können Sie die Anzahl der Waffen im Vorratslager beliebig verändern. Speichern Sie ab – die Änderungen sind nach einem Neustart der Kampagne aktiviert. Feuer frei!

Sin Episodes: Emergence

Obwohl für Spieler in Deutschland noch nicht erhältlich, hier ein Trick. Starten Sie das Spiel mit dem Parameter **-console**. Geben Sie **sv_cheats 1** in die Konsole ein. Jetzt können Sie die Cheats eintragen und mit der **Eingabetaste** bestätigen. Wie Sie einen Startparameter anlegen, entnehmen Sie der Cheatsseite aus der Ausgabe 06/2006.

Cheat	Wirkung
God	Gott-Modus
Noclip	Ghost-Modus
Notarget	Gegner beachten Sie nicht

Übersoldier

Öffnen Sie die Datei **Config.ini** mit einem Texteditor und fügen Sie unter **key bindings** folgenden Befehl hinzu:

Bindc +DIK_GRAVE (console_showhide)

Jetzt können Sie im Spiel mit der **^**-Taste die Konsole öffnen. Geben Sie hier **sv_cheats 1** ein, um den Cheatmodus zu aktivieren. Nun geben Sie die Codes ein, bestätigen mit der **Eingabe-Taste** und schon geht's ab!

Cheat	Wirkung
Game_godmode 1/0	Gottmodus an/aus
G_fly 1/0	Fliegen an/aus
Cl_showinfo 1/0	Infos an/aus
Cl_drawfps 1/0	Bildwiederholungsrate an/aus
G_noclip 1/0	Ghost-Modus an/aus
Addwpn ?	Alle Waffen auflisten
Addwpn x	Sie erhalten Waffe x
Addammo x	Sie bekommen Munition für Waffe x
Addammo all	Alle Waffen haben 999 Munition
Map y	Level y laden
Save z	Spielstand z speichern
Load z	Spielstand z laden
Suicide	Selbstmord
Exit	Spiel beenden

HELFEN UND GEWINNEN!

JETZT DAS STICHWORT **UNITED PER SMS AN 111 100** SENDEN UND EIN FUSSBALL-WOCHENENDE MIT SAMUEL ETO'O IN BARCELONA GEWINNEN.

*2,99 Euro, davon 2,82 Euro an Hilfsprojekte

www.gemeinsam-fuer-afrika.de

unterstützt von
REACTION



GEMEINSAM FÜR AFRIKA

Darkstar One

DARKSTAR ONE bringt neuen Schwung in das Weltraum-Shooter-Genre. Damit Ihre Reise im Universum nicht planlos verläuft, haben wir für Sie wahrhaft spielerentscheidende Tipps erstellt.

Handel

Das Handelssystem ist zwar ein nettes Extra in *Darkstar One*, taugt aber nicht viel. Auf der Systemübersicht der Karte erkennen Sie, welche Waren ein System produziert und anbietet. Die Waren, die ein System nicht selbst herstellt, kauft es an. Ihr Handelsgeschick braucht also nicht besonders ausgeprägt zu sein, um ein paar Kröten einzuheimsen. Den wirklich großen Wurf landen Sie dadurch aber ohnehin nicht: Die Jagd auf Piraten bringt deutlich mehr Credits ein.

Kopfgeldjagd

Piraten suchen viele Systeme heim. Manche Systeme sind sogar komplett von den Banditen besetzt. Wenn Sie einen Piraten abschießen, bekommen Sie automatisch ein kleines Kopfgeld gutgeschrieben. Gelingt es Ihnen, ein ganzes System zu befreien, fällt die Belohnung entsprechend größer aus. Die besetzten Systeme sind in unserer Karte (Seite 148 und 149) mit einem Totenkopf markiert.

Piratenbanden

Ein Weg, schnell an Geld zu kommen, ist die Jagd auf Piratenbanden. In jedem Abschnitt schwirren ein paar der Weltraum-Freibeuter herum. Wenn Sie die Tagediebe ausrufen, gibt es eine dicke Belohnung und einen speziellen Ausrüstungsgegenstand. Um Hinweise auf die Piratenplage in einem System zu erhalten, sollten Sie sich die Terminals auf den Handelsstationen ansehen. Zwar verraten diese nie direkt die Position der Banditen, helfen aber meistens mit indirekten Tipps weiter. Oft befinden sich Piratenbanden in Asteroidenfeldern oder Nebeln. Die ungefähren Positionen der Verstecke haben wir auf der Karte markiert. Allerdings sind die harten Jungs nicht einfach zu knacken. Bunkern Sie vor Ihrem Angriff am besten Swarm-Raketen und setzen Sie sie auf jeden Fall Ihren Plasmawerfer ein.

Erz sammeln

Eine weitere Einnahmequelle ist der Abbau von Erzen. Wenn Sie auf bestimmte Asteroide ballern, bleiben in den Trümmern Erzstücke zurück. Mit dem Ausrüstungsgegenstand Erzsammler bringen Sie die wertvolle Fracht an Bord. Achten Sie darauf, dass der Erzsammler auch angeschlossen ist. Ist das nicht der Fall, nehmen Sie für den Moment einen anderen Ausrüstungsgegenstand vom Stromnetz. Auf Erz-Asteroiden liegen des Öfteren auch Container mit abgebaumtem Material herum. Die Kisten gehören allerdings schon jemandem. Wenn Sie sie einsammeln, sinkt automatisch Ihr Ruf bei der Polizei.

Strafenregister

Je mehr Unsinn Sie anstellen, desto niedriger ist Ihr Ansehen bei der ortsansässigen Polizeibehörde. Die Ordnungshüter schreiten aber erst ein, wenn Sie den zweiten Strafpunkt kassiert haben. Konkret: Die Polizisten in der Nähe greifen Sie an. Ab drei Strafpunkten wird es kritisch: Beamte im Umkreis von drei Kilometern bündeln die Kräfte und attackieren Sie. Es kommt auch vor, dass Sie ins Visier großer Kreuzer oder Kopfgeldjäger geraten. Um wieder auf einer Handelsstation landen zu können, ist es für Sie vonnöten, sich freizukaufen. Ab vier Strafpunkten gehen auch noch fast alle Kopfgeldjäger auf Sie los!

Nebenaufträge

Jedes System bietet Nebenaufträge. Nehmen Sie die Mission unbedingt an, auch wenn sie sehr schwer ist. So schalten Sie meistens ein geheimes System frei, in dem Sie Artefakte ergattern können.

Technologiestufe der Stationen

Wenn Sie den Storymissionen folgen, erreichen Sie irgendwann einen Punkt, an dem die Handelsstationen einen zu niedrigen Technologielevel besitzen, um Ihre Ausrüstung zu verbessern. Damit Sie nicht ewig nach einem passenden System suchen, haben wir für Sie auf der Karte die Technologie-Stufe jedes Systems verzeichnet.

Ausbau der Darkstar One

Zwar fliegen Sie im Spiel nur ein einziges Schiff, aber dafür ist die Darkstar One extrem ausbaufähig. Auf die drei Schiffssysteme Rumpf, Flügel und Antrieb verteilen Sie jeweils Punkte, die das Verhalten Ihres Flitzers ändern. Gerade am Anfang sollten Sie aber darauf achten, die einzelnen Bereiche nicht zu unausgewogen auszubauen. Verbessern Sie zunächst Antrieb, Rumpf und Flügel gleichmäßig, um nicht irgendwann mit einem superschnellen Schiff dazustehen, das keinen Kampf gewinnen kann.

Rumpf

Der Ausbau des Rumpfes macht das Schiff stabiler und hält mehr Platz für den Einbau von Geschütztürmen und Spezialausrüstung bereit. Maximal trägt Ihr Schiff fünf Geschütztürme. Die Rumpfstärke verbessern Sie bis zu 200 Prozent. Ab Stufe fünf richten alle Geschütztürme zehn Prozent mehr Schaden an. Ab Stufe zehn sind es sogar 20 Prozent. Ein nicht zu verachtender Vorteil.

Flügel

Bauen Sie die Flügel aus, um ein wendigeres Schiff und mehr Platz für Bugwaffen und Raketen zu haben. Die Wendigkeit der Kiste lässt sich bis auf 150 Prozent erhöhen. Stufe fünf erhöht den Schaden durch Bugwaffen um zehn Prozent, Stufe zehn um 20 Prozent.

Antrieb

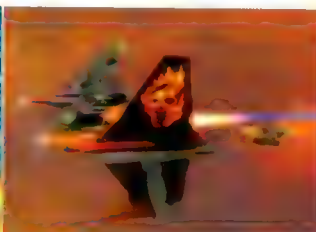
Ausschließend der Antrieb steuert die Beschleunigung und den Nachbrenner des Schiffes. Sind Sie eher der zurückhaltende Typ, bauen Sie diesen Teil Ihres Schiffes aus. Die fünfte Ausbaustufe erhöht die Nachbrennerzeit um 50 Prozent, die zehnte Stufe um 100 Prozent. Außerdem erhöht der Ausbau des Antriebes alle Auflade-Arten um bis zu 200 Prozent über Normalwert. So haufen Sie Ihren Feinden immer ab!

Schnelle Systembereinigung

Um ein von Piraten besetztes System sehr schnell zu reinigen, wenden Sie am Besten einen kleinen Trick an. Zunächst bauen Sie in Ihren Gleiter einen



Auch mit lebendem Vieh können Sie in *Darkstar One* handeln. Die Arbeit als Kaufmann ist aber nicht besonders lukrativ.



Piraten treiben im ganzen Universum ihr Unwesen. Als guter Schütze verdienen Sie an den Banditen Geld.



Durch den Abschuss von gesuchten Verbrechern schreibt Ihnen das Spiel automatisch ein Kopfgeld gut.

Das Darkstar-Universum

● = Banden-Versteck
 [Zahl] = Technikstufe des Systems

Über 300 Sternensysteme gibt es im riesigen Universum von Darkstar One. Damit Sie nicht den Überblick verlieren, haben wir für Sie die ultimative Sternenkarte gebastelt. Die Zahlen geben die Technikstufe auf der Handelsstation des jeweiligen Sternensystems an. An den roten Punkten erkennen Sie die Verstecke der Piratenbanden. Räuchern Sie sie aus! Von Piraten kontrollierte Systeme sind durch Totenköpfe markiert. Am unteren Rand finden Sie das Easter-Egg-System „Ascarong“.

Viel Spaß beim Jagen und Sammeln!





D

rückwärtigen Geschützturm ein. Springen Sie dann in das besetzte System und fliegen Sie bis auf 1,5 Units (Einheiten) an die Gegner heran. Dann vollführen Sie eine Kehrtwende und fliegen schräg nach oben von den Piraten weg. Achten Sie darauf, dass mindestens ein Pirat immer in Schussweite und der Schub Ihres Raumschiffes ständig auf 100 Prozent bleibt. So schießt der hintere Geschützturm einen intergalaktischen Freibeuter nach dem anderen ab und die Banditen landen nur sehr schwer einen Treffer auf Ihre heiß geliebte Darkstar One landen.

Easter-Egg-System

Wenn Sie den Zwischenweltenantrieb freigeschaltet haben, steht Ihnen der Weg in das Ascarong-System frei. Dieses geheime System finden Sie als kleinen roten Punkt am unteren Rand unserer Sternkarte. Dort angekommen, greifen die Entwickler Sie höchstpersönlich an. Jetzt können Sie es den merkwürdigen Typen mal richtig heimzahlen! Aber Achtung: In der aktuellen Verkaufsversion gibt es derzeit noch einen Bug, der verhindert, dass Sie aus dem System wieder herauskommen! Ein Patch soll allerdings bald Abhilfe leisten.

Taktiken der einzelnen Rassen

Jede der sechs Rassen im *Darkstar One*-Universum hat eine eigene Art zu fliegen und eine eigene Taktik. Die folgenden Abschnitte verraten, worauf Terraner, Oc'To und Co. setzen.

Terraner







Die Erdlinge fliegen meist direkt auf Sie zu, feuern mit den Bugwaffen und später auch mit Raketen. Beim Abdrehen schlagen die Burschen einen Haken oder fliegen besonders enge Kurven. Der terranische Bossgegner wendet die Taktik „Frontalsliding“ an. Er dreht sich im Flug, gleitet rückwärts und feuert dabei alle Bugwaffen ab.

Mortok

Die Mortok besitzen keine Bugwaffen, sondern nur Geschütztürme. Oft greifen sie von der Seite an. Falls ein Mortok seinen Verfolger nicht abschütteln kann, zündet er einen Rückwärtsschub, um wieder neben ihn zu kommen und ihn weiter anzugreifen. Der Bossgegner benutzt die Taktik „Power Charge“, um fünf Sekunden lang seine Geschütztürme

Der Plasmawerfer

Der Plasmawerfer funktioniert fast so wie ein Statuszauber in Rollenspielen und lässt sich stufenweise ausbauen.

Symbol	Beschreibung	Ausbauen
	1 Overload: Ein nach vorn abgefeuerter Plasmastrahl trifft das nächstgelegene Schiff vor der Darkstar One (DSO). Bei getroffenen Schiffen ist der Energieschild überladen und fällt für eine Weile aus.	Längere Wirkungsdauer, mehrere Feinde sind gleichzeitig zu treffen
	2 Waffenboost: Um die DSO legt sich ein Plasmafeld, das kontinuierlich Energie an das Waffensystem abgeben kann. Dadurch ist die Waffenergieaufladung erhöht, nach einigen Ausbauen auch die Schadenswirkung der Waffen.	Längere Wirkungsdauer, erhöhter Schusschaden
	3 EMP: Ein nach vorn abgefeuerter Plasmastrahl trifft das nächstgelegene Schiff vor der Darkstar One. Getroffene Schiffe erfahren einen EMP-Stoß, wodurch das Waffensystem ausfällt. In höheren Stufen fallen außerdem die Triebwerke aus.	Längere Wirkungsdauer, mehrere Feinde gleichzeitig treffen, Gegner erleiden Triebwerksausfall
	4 Schildboost: Um die DSO legt sich ein Plasmafeld, das kontinuierlich Energie an die Schildkondensatoren abgibt. Dadurch ist die Schildaufladung erhöht; später ist auch der Schiffschaden reduziert.	Längere Wirkungsdauer, höhere Schildaufladung, die DSO erhält weniger Schaden
	5 Plasmaschild: Ein undurchdringliches Plasmaschild liegt um das Spielerschiff, die DSO ist vor jeglichem Schaden geschützt. Eigene Waffen sind nicht nutzbar. Berühren Gegner den Schild, fügen sie sich dadurch Schaden zu.	Längere Wirkungsdauer, Gegner erhalten immer mehr Schaden, wenn man sie rammt
	6 Timeshock: Von der DSO geht eine Schockwelle aus, die alle Schiffe (egal ob Freund oder Feind) in der Umgebung kurzzeitig in einer Raum-Zeit-Spatte gefangen hält. Betroffene Schiffe können sich also weder bewegen noch Waffen abfeuern. Intern: Nach Aktivierung sind alle Schiffe im Wirkungsradius bewegungslos. Alle Schiffe erhalten während der Wirkungsdauer einen optischen Effekt. Nach Ende der Wirkung fliegen alle Schiffe mit ihrer ursprünglichen Geschwindigkeit und Richtung weiter.	Längere Wirkungsdauer, höhere Reichweite
	7 ZWA: Ab 100 Artefakte. Wirkung: Das Schiff kann in alle Systeme springen.	Nicht vorhanden

extrem aufzuladen. Der nachfolgende Angriff ist dann sehr stark. Wichtige Zusatzinformation: Wenn Sie an dem Boss vorbeiziehen, bricht er seinen Spezialangriff meistens ab.

Raptor

Die Raptoren fliegen immer frontal auf Sie zu. Sie kombinieren dabei Ionen-Waffen und Swarm-Raketen, um zunächst Ihre Schilde auszuschalten und Sie danach mit den Geschossen zu erledigen. Nach hinten werfen sie gefährliche Minen ab. Achtern kann der Bossgegner mit dem „Missile Attack“ mehrere Raketen abfeuern, was Ihnen unter Umständen enormen Schaden zufügt.

Oc'To

Die Außerirdischen mit dem seltsamsten Namen Oc'To werfen kleine Drohnen ab, die selbstständig auf den Gegner feuern. Zudem fliegen sie zum Teil sehr enge Kurven, die Sie ordentlich unter Druck setzen. Das Schiff des Oc'To-Boss setzt mehrere Spezialdrohnen aus, die

das Hauptschiff umkreisen und auch nach hinten auf den Spieler feuern.

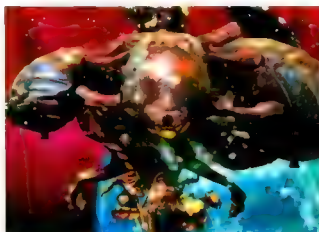
Arrack

Das Insektenvolk Arrack besitzt die Fähigkeit, urplötzlich die Position im Raum zu verändern. Dadurch sind den Widerlingen natürlich hinterhältige Attacken möglich. Der Bossgegner benutzt dieses Manöver sogar mehrmals hintereinander, um dann unvermittelt frontal auf Sie zuzufliegen und anzugreifen. Seien Sie unbedingt auf der Hut!

Thul

Die Spezialfähigkeit der abgehobenen Thul ist die Tarnung. Lediglich im Moment des Angriffs sind deren Schiffe für Sie zu erkennen. Danach drehen sie ab und aktivieren sofort wieder ihre Tarnvorrichtung. Der Thul-Boss erzeugt ein holografisches Abbild seines Schiffs, das dann in die entgegengesetzte Richtung fliegt, um Sie zu verwirren. Fallen Sie nicht darauf herein.

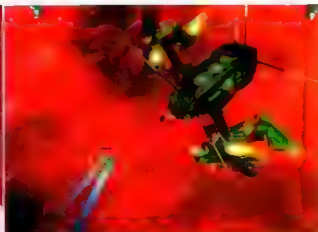
Manuel Grundmann / Christian Schlutter



Jede Raumstation hat eine bestimmte Technologiestufe, die bestimmt, was Sie dort kaufen können.



Im Easter-Egg-System treffen Sie auf die Schiffe der Entwickler. Hier der Kreuzer von Daniel Dumont.



Jede Rasse hat ihre eigene Taktik. Sowohl Jäger als auch Bosse verhalten sich nach einem bestimmten Schema.

Ghost Recon 3

Um dem Terror-Regime in GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER kräftig Paroli zu bieten, sollten Sie ein paar Tricks beherrschen. Wir zeigen Ihnen, welche Kniffe besonders hilfreich sind.

AUF IN DEN KAMPF

Mehr Platz

Neben der Primär- und Sekundärwaffe gibt es noch einen weiteren, unbenutzten Platz. Dort verstecken Sie Munition und Granaten. Achten Sie jedoch auf das Gewicht: Je mehr Sie tragen, desto langsamer sind Sie.

Wunderheilen

Da es im Spiel keine Heilpakete gibt, ist es schier unmöglich, unbeschadet durch die Levels zu gelangen. Es existiert jedoch eine Möglichkeit, die Wunden zu schließen und den Feinden wieder mit aufgeladenen Lebenspunkten auf den Pelz zu rücken. So geht's: Wenn Sie an einem Checkpoint angelangt sind, beenden Sie die laufende Partie und laden den Spielstand erneut. Sie stellen fest, dass Sie vollkommen genesen in den Kampf zurückkehren.

Waffenwahl

Für jede Situation hält *Ghost Recon 3* die entsprechenden Geräte und Waffen parat. Die komfortabelsten Knarren sind die Scar-L und die XM8. Beide Fabrikate können im Gegensatz zum restlichen Arsenal auch gegnerische Munition verwenden. Falls Sie also einmal zu schießwütig waren und Ihre eigene Munition nicht ausreicht, bedienen Sie sich an den Magazinen der von den Gegnern fallen gelassenen Wummen. Besonders empfehlenswert ist ein Zielfernrohr. Mit Hilfe dieser Vorrichtung gelingen Ihnen sehr viel präzisere Treffer. Widmen wir uns nun der Flug-Drohne. Diese ist eine besonders wichtige Begleiterin im Kampf gegen die rebellischen Truppen. Aber lesen Sie selbst!

Drohnen

Die elektronischen Aufklärer sind nur in bestimmten Missionen verfügbar. Richtig eingesetzt retten sie Leben. Schicken Sie diese Drohnen immer voraus, um gegnerische Einheiten auszumachen – bevor Sie sich selbst in Bewegung setzen! Die Cyber-Helferlein entdecken jedoch nicht immer jeden Feind. Also verlassen Sie sich besser nicht ausschließlich auf deren Arbeit, sondern durchqueren das Einsatzgebiet mit äußerster Vorsicht und wachsamem Auge.

Die Kollegen

Wenn Sie am Ende eines Einsatzes auf eine besonders gute Bewertung Wert legen, hilft dieser Tipp: In einigen Situationen ist es ratsam, die KI-Kollegen hinter sich zu lassen. Manchmal gehen diese nämlich sehr stumpfsinnig vor und ballern auf alles, was sich bewegt. Der MG-Schütze verwendet mit Vorliebe Dauerfeuer, das Wort Vorsicht hat er aus seinem Wortschatz verbannt. Der Scharfschütze hingegen kann in vielen Situationen äußerst praktisch sein. Sobald er einen Gegner entdeckt, legt er an und pustet dem Widersacher mit einem Schuss das Lebenslicht aus. Zwar ist es Ihren Vorgesetzten egal, wie viele virtuellen Kollegen Sie unterwegs verlieren, es macht sich jedoch nicht gut in Ihrer Statistik. Deckungssuche klappt in manchen Situationen recht gut, oftmals stellen sich die KI-Fuzzis aber auf die offene Straße und lassen sich abschießen. Das können Sie auch nicht durch gezielte Befehle verhindern. Haben Sie sich einen Ort ausgesucht, an dem sich einer Ihrer Recken postieren soll, begibt er sich mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit nicht dorthin. Viel lieber sucht er sich eigenmächtig einen Platz im direkten Umkreis. Die Wahl dieses Platzes scheint willkürlich, ab und an wählt die KI Orte, die ungünstiger kaum sein können. Zwar halten die Soldaten

wesentlich mehr Treffer aus als Sie, unsterblich sind die Mitsreiter aber nicht. Kurz: Wenn Ihnen die Statistik wurst ist, nehmen Sie Ihr Team dauerhaft mit. Ansonsten stellen Sie die Heinis irgendwo sicher ab, machen alles allein und keine Verluste trüben Ihre Bewertung.

MG-Stellungen

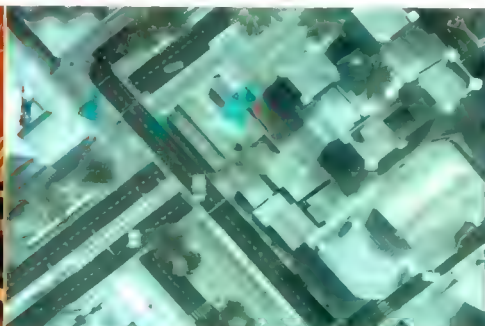
Verschanzte MG-Schützen auszuschalten, das ist eine wahre Kunst. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, die Herren über den Jordan zu schicken. Entweder Sie nutzen das Zielfernrohr Ihrer Primärwaffe und zielen genau zwischen die Sichtschilder oder Sie nutzen den Granatwerfer, um die Stellung mit allem Drum und Dran dem Erdboden gleich zu machen. Passen Sie aber auf, dass der Schütze Sie nicht entdeckt, denn nach wenigen Schüssen segnen Sie das Zeitliche. Ihr Alter Ego kann das MG-Nest auch ablenken. Dazu weisen Sie einen Kollegen an, von einer Straßenseite auf die andere zu laufen. Während er das tut, postieren Sie sich so, dass Sie den Schützen direkt im Visier haben. Da dieser das Feuer auf Ihren Kollegen konzentriert, bekommen Sie ein kleines Zeitfenster, um den Gegner auszuschalten. Flankieren ist oft eine gute Taktik, allerdings nicht immer praktikabel. Sehen Sie deshalb auf der taktischen Karte nach, ob es möglich ist, sich von der Seite an MG-Stellungen heranzumachen.

Entfernung einschätzen

Für den Granatwerfer ist es wichtig, genau zu schätzen, wie weit ein Gegner entfernt ist. Um das zu vereinfachen, stellen Sie sich einfach ein Objekt vor, dessen Ausmaße Sie kennen. Einen BMW der 3er-Serie haben die meisten bestimmt schon einmal zerkratzt. Das Auto ist viereinhalb Meter lang. Wenn der Gegner also zehn Längen entfernt ist, stellen Sie den Granatwerfer auf die Entfernung 45 ein und drücken ab. Dass Ihre eigenen Team-Kameraden



Um bestmöglichst geschützt gegen die Gegner vorgehen zu können, nutzen Sie die „Um die Ecke schießen“-Tasten. Stilleflich lauert der Feind immer und überall!



Sobald Sie Feindstellungen auf der Taktikkarte entdecken, sollten Sie sichere Flankierungsmöglichkeiten suchen. Gassen oder herumstehende Fahrzeugwracks eignen sich zum Beispiel.

nicht im Weg herumstehen sollten, erklärt sich von selbst.

Die taktische Karte

Nutzen Sie in jedem Fall die taktische Karte. Auf dieser entdecken Sie Feinde schon auf große Entfernung. Mit dieser gewonnenen Übersicht koordinieren Sie Ihr Team wesentlich komfortabler als aus der Ego-Perspektive. In dieser Ansicht geben Sie allen Einheiten Befehle und sehen die Auswirkungen in Echtzeit.

Deckung

Deckung ist wichtig in *Ghost Recon: Advanced Warfighter*. Achten Sie jedoch darauf, dass Sie nicht zu nah an einer Wand stehen. Da die Waffe im Spiel als 3D-Modell berechnet ist, können Sie nicht schießen, wenn Sie zu nah an einer Barriere stehen. Bewegen Sie sich ein Stück weg und Ihre Waffe steht Ihnen wieder zur Verfügung.

Hinwerfen

Um möglichst schnell zu einer Deckung zu gelangen, rennen Sie los und schmeißen sich kurz vor dem Ziel mithilfe der **Strg**-Taste auf den Boden. Sie rutschen noch ein wenig auf dem Bauch und kommen dann in gewünschter Position an.

Mehrspieler

Um im Mehrspieler-Modus eine Mission möglichst erfolgreich zu absolvieren, legen Sie von vornherein fest, welcher Spieler die Team-Koordination übernimmt. Schließlich heißt es „Game over“, falls der Anführer ins virtuelle Gras beißt. Deshalb ist es hier essenziell, dass die anderen Mitstreiter den Befehlen des kommandierenden Spielers folgen wie PC-ACTION-Redakteure ihrem Vorturner, um möglichst geordnet in die Schlacht zu ziehen. Ausgeprägter Mannschaftsgeist ist das A und O, Einzelgänger bringen das Team schneller unter der Erde, als sie „Amen“ sagen können. Amen!

Grafikpracht

Ihr Rechner ist noch nicht vollkommen ausgelastet? Dann haben wir was für Sie! Da im Spiel die Detailstufe „Mittel“ das Höchste der Gefühle ist, fragt man sich unweigerlich, ob da nicht doch noch mehr geht. Die Antwort: Ja, tatsächlich – und zwar durch die Modifikation der Datei `renderer_settings.xml`. Bevor Sie aber daran herumfummeln, fertigen Sie besser eine Sicherungskopie an.

■ Gehen Sie in den Ordner `C:\Programme\Ubisoft\Ghost Recon Advanced Warfighter\Data\settings`.

■ Öffnen Sie die Originaldatei `renderer_settings.xml` mit dem Texteditor.

■ Suchen Sie den Eintrag `<variable name="texture_quality" value="medium"/>`.

■ Ersetzen Sie `medium` durch `high`.

Sebastian Thong

Die Waffen und ihre Konfiguration

Welche Knarre zu welchem Spielertyp passt und was es bei der Auswahl zu beachten gilt!



1. Scar-L mit Kampfvisier und Granatwerfer

Hier sehen Sie die Scar-L mit Kampfvisier und Granatwerfer. Der Granatwerfer verfügt über eine ordentliche Durchschlagskraft, verringert jedoch die Präzision der Waffe. Dem wirken Sie mit dem Visier entgegen. Mit der Scar-L können Sie gegnerische Munition aufsammeln und wiederverwerten. Ohne Schalldämpfer ist die Waffe eine solide Grundlage



2. Scar-L mit Kampfvisier

Die Scar-L ohne Granatwerfer, aber mit Kampfvisier: Die Durchschlagskraft ist verringert, dafür können Sie wesentlich präziser mit der Knarre hantieren. Mit dem optionalen Vordergriff verbessert sich außerdem die Stabilität. Wägen Sie genau ab, wann Sie den Granatwerfer montieren.



3. MK48 LMG

Die MK48 LMG ist die Waffe mit der höchsten Feuerrate und der maximalen Durchschlagskraft. Negativ wirkt sich jedoch ihr immenses Gewicht aus, auch die Präzision lässt zu wünschen übrig. Nur wahre Frontschweine und Kollege Ahmet Isciturk wählen diese Waffe. Modifizierungen lassen sich an der MK48 übrigens nicht vornehmen



4. M99 Sniper

Wenn Sie im Kampf eher auf die hinterhältige Tour stehen, dann greifen Sie zur M99. Aus großer Entfernung ist sie dank ihrer unglaublichen Präzision und hohen Stabilität unbezahlbar. Aber das Teil ist verdammt schwer – überlegen Sie also genau, welche Sekundärwaffe es denn sein soll. Auf eine hohe Feuerrate verzichten Sie mit der M99 ebenfalls.



5. MR-C

Die MR-C ist in Kombination mit einem Kampfvisier überaus präzise. Hinzu kommt eine hohe Stabilität und geringes Gewicht. Dadurch sind Sie in der Lage, eine starke Sekundärwaffe einzupacken und wählen im dritten Fenster nach Belieben aus. Im Endeffekt halten Sie mit der MR-C eine durchschnittlich gute Waffe in den Händen



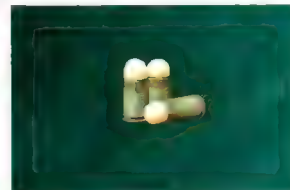
6. M8 Compact

Die M8 Compact ist eine der kräftigsten Sekundärwaffen, aber nicht sehr präzise. Ein Kampfvisier dürfen Sie nicht montieren. Der optionale Schalldämpfer ist hingegen gut für Ihre Angriffe. Sie können neben den beiden Gewehren auch Pistolen einstecken. Diese sind jedoch bei Weitem nicht so flexibel wie die M8 Compact oder die MP55D.



7. MP55D

Im Gegensatz zur M8 Compact bietet die MP55D eine wesentlich höhere Präzision, vor allem, wenn Sie das Kampfvisier montieren. Allerdings ist die Durchschlagskraft gemindert. Ohne Visier erweist sich die MP55D im Vergleich zur M8 Compact jedoch als die schlechtere Sekundärwaffe.



8. Granaten

Falls Sie an Ihrer Waffe einen Granatwerfer befestigt haben, sollten Sie im dritten Fenster zu den Granaten tendieren. Wahlweise packen Sie aber auch weitere Munition ein. Stellt das Spiel Ihnen optional einen Raketenwerfer zur Verfügung, können Sie darauf zurückgreifen – dieser ist allerdings sehr schwer

Heroes of Might and Magic 5

Ja, **HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5** ist schwer wie die Hölle. Umso mehr freuen Sie sich hoffentlich über unsere Komplettlösung, die wir mühevoll für Sie erarbeitet haben.

HELD ZU SEIN BEDARF ES VIEL

Für Anfänger

„Nichts ist härter als das Leben“: Dieser Spruch gilt heute nicht mehr. Nichts ist härter als *Heroes of Might and Magic 5*! Auf der leichtesten Stufe warten zumindest weniger große Heerscharen auf Sie, was es Ihnen erleichtert, die gegnerischen Truppen zu besiegen. Anfänger sollten also auf jeden Fall die einfachste Schwierigkeitsstufe wählen.

Wegelagerer

Setzen Sie nicht allein auf die in Ihrer Basis rekrutierten Einheiten. Schauen Sie sich jedes kleine Versteck an, überall könnten Krieger darauf warten, dass Sie sie entdecken. Auf Höfen harren Bauern – die sind zwar qualitativ schlecht, in großer Zahl aber hilfreich. Versäumen Sie es auch nicht, Ihre Einheiten ständig aufzuwerten. Das bringt einen weiteren Vorteil im Kampf gegen den Feind.

Wirtschaft

Ohne eine florierende Wirtschaft läuft weder in Deutschland noch in *Heroes 5* etwas. Kurbeln Sie also die Wirtschaft an, bevor Sie beim Städtebau gnadenlos auf Kriegsmaschinerie setzen.

Selbst steuern

Vertrauen Sie bei der Wegfindung nicht ausschließlich dem Computer. Es kommt vor, dass er für einen eigentlich kurzen Weg aufgrund eines bescheidenen, im Weg stehenden Gegners einen langen Umweg geht. Meist sind Sie jedoch so stark, dass eben dieser Gegner keine Gefahr für Sie darstellt. Steuern Sie Ihren Helden also lieber selbst.

Erfahrung ist alles

Wagen Sie bei jedem Levelaufstieg ab, was Ihnen wichtiger ist: Geld oder Erfahrung. Generell ist Erfahrung mehr wert: Dadurch haben Sie in Kämpfen bessere Karten und können dem Gegner zeigen, wo der Hammer hängt!

Sebastian Thöing

Kampagne Haven: Mission 1 - Die Königin

In der ersten Mission folgen Sie schlicht und einfach den Anweisungen, die Sie erhalten. Mit „Die Königin“ haben Sie die leichteste Mission des Spiels vor Augen. Lockerer geht's nicht.

1 An dieser Stelle starten Sie Ihre ersten Schritte in *Heroes of Might and Magic 5*. Folgen Sie dem Weg, bis Sie auf den ersten Gegner treffen, den Sie hoffentlich stilschrei über den Jordan befördern. Unterwegs möchte sich jemand zu Ihnen gesellen. Nehmen Sie das Angebot dankend an: Jede Truppenerweiterung erhöht die Chancen auf den Sieg. Auf Ihren Reisen stoßen Sie immer wieder auf Gold. Nehmen Sie wie ein Rentner auf Kaffeefahrt alles mit, was Sie kriegen können. Nur so kriegen Sie die hungrigen Mäuler Ihrer Arme gestopft.

2 Ein Bauernhof! Da gibt es zwar nichts zu füttern, ein paar Landmänner sind aber für den Kampf gerüstet und wollen mit Ihnen ziehen und mal richtig was erleben. In der Nähe lassen sich Truppen rekrutieren. Je mehr, desto besser! Entdecken Sie auf Ihrer Reise Holz, sacken Sie es unbedingt ein, auch wenn es Ihnen in der ersten Mission noch recht wenig bringt. Vertauen Sie uns!

3 Um noch mehr Einheiten zu bekommen, sollten Sie einen Abstecker in den Norden machen. Auf dem verlassenen Bauernhof warten kriegslustige Bauern auf ihren Einsatz. Nicht weit von diesem Ort entfernt befindet sich etwas Gold. Ihnen steht langsam der Sinn nach einem kleinen Scharmutzel? Bitte sehr, hier dürfen Sie sich austoben.

4 Am letzten Bauernhof dieser Karte machen Sie erneut Halt. Nehmen Sie die Länderei mit!

5 Jetzt sollten Sie die in der Mission geforderten 100 Bauern und 25 Soldaten besammeln haben!



Kampagne Haven: Mission 2 - Rebellion

In dieser Mission nehmen Sie die ersten richtigen Eroberungszüge vor. Ihre Aufgabe lautet: Erobern Sie Starkbogen und Aschenwald und heuern Sie 100 Bogenschützen an.

1 Im tristen Ödland beginnen Sie die Mission. Direkt am Anfang rekrutieren Sie die ersten Bogenschützen. Die kommen doch wie gerufen! Achten Sie stets darauf, die Karte aufzudecken.

2 Schon wieder ein Bauernhof. Auch hier machen ein paar Willige in Ihren Dienst treten.

3 Halten Sie sich nicht weiter mit Kleinigkeiten auf! Ab geht's nach Starkbogen, schließlich wartet ja auch noch Aschenwald auf Sie. Endgogen dem Namen sind die Gegner allerdings nicht stark: Ziehen Sie weiter, sobald Sie die Feste genommen haben. Sie bauen Ihre Stadt aus und rekrutieren Soldaten. Reiten Sie sich auch die Sagenmühlen und die Minen in der Umgebung unter den Nagel.

4 Noch ein Hof! Noch mehr Männer! Auch mitnehmen! Los!

5 Eine Rekrutierungsstation. Hier erhalten Sie wieder Bogenschützen-Nachschub. Unbedingt aufsuchen!

6 In der Nähe von Aschenwald sind weitere Bauernhöfe. Alle besuchen! Sie kennen ja inzwischen die Prozedur ...

7 Aschenwald! Nehmen Sie die Stadt ein, genügend Bogenschützen sollten Sie haben – dann ist das kein großes Problem. Und nie vergessen: Sie sind ein Held!



Kampagne Haven: Mission 3 - Die Belagerung

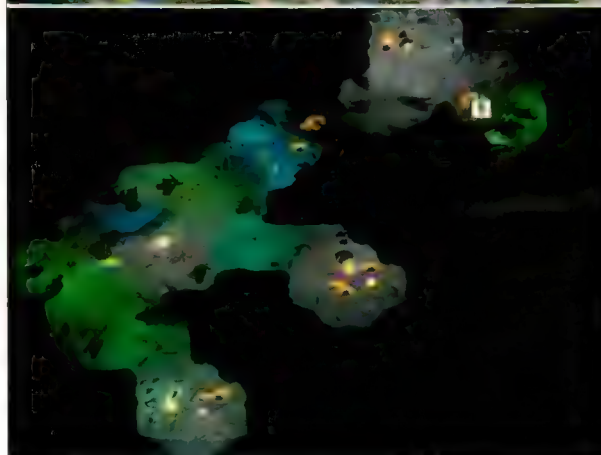
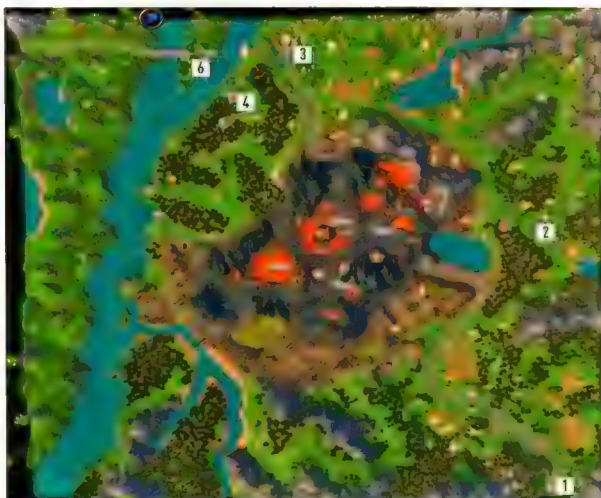
Jetzt geht es zum ersten Mal richtig zur Sache. Der computergesteuerte Gegner zieht Ihnen kräftig ein. Also machen Sie sich auf, ihm mit einer Horde Paladine in den feurigen Hintern zu treten! Auf in den Kampf, Torrero!

1 Endlich sind Sie zum ersten Mal Herr einer eigenen Stadt. Bauen Sie Aschenwald aus! Um direkt mit Truppen in den Kampf zu ziehen, besuchen Sie die drei umliegenden Höfe. Die Bauern warten nur darauf, Ihnen im Kampf zu helfen. Zentral zwischen den Höfen finden Sie eine Rekrutierungsstation. Dort werben Sie weitere Männer zur Verstärkung an.

2 Um möglichst stark in den Endkampf zu ziehen, rusten Sie bereits jetzt auf. Bauen Sie den Turnerplatz zum Orden der Paladine aus. Sie sind in einer Schlacht nicht zu unterschätzen und hauen ordentlich zu. Dazu erobern Sie ein paar Sägemøhlen und Minen, sammeln Rohstoffe und werben Truppen in Aschenwald auf. Besonders in der näheren Umgebung der Stadt finden Sie einige sehr nützliche Rohstoffquellen und weitere Höfe sowie Rekrutierungsstationen. Damit rusten Sie Ihre Armee kostengünstig auf und brauchen nicht immer in die Stadt zurückzukehren, um Kampfer aufzulösen. Hier

bietet es sich an, einen zweiten Helden anzuwerben. Einer zieht los und kumpt sich um Nachschub, der andere bleibt zu Hause und kumpt sich um die Kleinen. In der Nähe finden Sie auch einen Handelsposten.

3 Vernichten Sie die bösen Inferno-Kundschafter. Sie erkennen die Biester an ihrer leicht roten Farbe. Haben alle Veecher das Zeitliche gesegnet, erscheint im Nordosten der Karte Obermacker Kraal und will Sie herausfordern. Nichts lieber als das! Stellen Sie sich mit Ihrer schlagfertigen Armee gegen den Unterwelt-Fürsten und zeigen Sie dem Typen, dass Sie Eier aus Stahl haben.



Kampagne Haven: Mission 4 - Die Falle

Die vierte Mission ist gleichzeitig die erste komplexe Mission mit aufeinander folgenden Zielen. Damit Sie nicht den Überblick verlieren, weisen wir Ihnen den Weg wie ein Leuchtturm den Schiffen.

1 Ohne Dach über dem Kopf starten Sie diese Mission und fangen direkt an, bei den ersten fünf Höfen anzuklopfen. Wie immer stellt man Ihnen einige Bauern zur Seite, die mit Ihnen in den Kampf ziehen. Um für Nachschub zu sorgen, erobern Sie die Sägemøhle in der Nähe des westlichen Hofes.

2 Hier in der näheren Umgebung finden Sie eine Rekrutierungsstation und einen Hof. Natürlich stocken Sie Ihre Armee wieder auf. Besuchen Sie unbedingt das Haus direkt neben der Rekrutierung. Dort lassen Sie Ihre Truppen aufwerten. Dadurch sehen die Gegner im Kampf alter aus wie der PC ACTION-Objektler.

3 Laut Zielvorgabe ist Lichtenwald zu erobern. Das lassen Sie sich natürlich nicht zweimal sagen und rennen gen Norden. Dort angekommen, hat man zwar kein feierliches Sekeltrubstück vorbereitet, das Empfangskomitee besteht aus leicht verdächtigten Feinden lässt jedoch nur wenig Wünsche offen. In null Komma nichts haben Sie Lichtenwald erobert und kumpfen sich als neuer Herrscher der Stadt um den Ausbau.

4 Wie so oft in Heroes 5 ist die Sekundäraufgabe fest mit den Primärzielen verbunden. Um Alarons Armee zu treffen, müssen Sie über den Fluss. Da aber irgendein Spinner die Brücke in die Luft gejagt hat, begeben Sie sich auf die Suche nach einer Alternative. Was liegt da näher, als mit einem blinden Mann zu sprechen, der angeblich eine Möglichkeit kennt? Also nichts wie hin. Sie finden den Kerl südwestlich von Lichtenwald. Der Kollege rat, dass Sie etwas weiter im Süden die Unterwelt betreten sollen. Das ist einer der insgesamt drei Eingänge hinab in die Dunkelheit und auch der tohnnenswerteste. Sie finden sonst nur ein paar Gegner und wenige Belohnungen. Da gibt es also wenig zu

überlegen, wo Sie hinabsteigen. Stellen Sie sicher, dass Sie ein paar kräftige Jungs an Ihrer Seite haben.

5 Unten angekommen, schlagen Sie direkt die Richtung Nordost ein und schauen sich an der Krypta um. Sie erledigen die feindliche Armee und erhalten Ihre Belohnung: die Stiefel der Levitation. Damit soll es Ihnen angeblich möglich sein, übers Wasser zu laufen. Ob das in Ihrem Fall gut geht?

6 Atmen Sie tief durch, Sie sind wieder an der Oberfläche. Nun aber schnell ans Ufer und hinein ins beziehungsweise hinauf aufs kühle Nass. Sie stellen fest, dass die Latschen wirklich funktionieren und überqueren so trockenen Fußes den Fluss. Halten Sie sich neben der Brücke, dann verlaufen Sie sich nicht. Sie können nicht verhindern, in eine Falle zu tappen. Genießen Sie die Zwischensequenz.



Kampagne Haven: Mission 5 - Sturz des Königs

So kann es kommen. Nichts ahnend sind Sie in einen Hinterhalt geraten und wollen da nun wieder raus. Aber wie? Retten Sie zunächst mal Isabel – und zwar schnell. Das Ultimatum läuft nur exakt eine Woche.

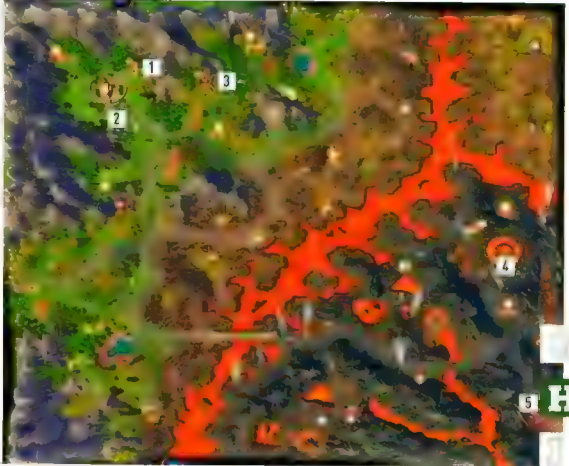
1 Eiderdaus! Das haben Sie nun davon. Hatten Sie nicht auf PC ACTION gehört, waren Sie jetzt nicht in dieser Situation, sondern in einer schlimmeren. Wir können Sie beruhigen, das es keine Finte von uns, sondern so gewollt. Um Isabel möglichst flink aus den Fängen des Bösen zu befreien, ressen Sie schnellstmöglich nach Braunmoor. Haben Sie genug Zeit und ausreichend Truppen, erobern Sie zuerst die Stadt und befreien danach die Lady. Haben Sie es eilig, retten Sie zuerst die Holde aus den Klauen der Unterdrücker. Sie finden sie rechts der Stadt im Kerker eingesperrt. Aus Zeitmangel verschieben Sie die ausgelassene Wiedersehensfeier besser – und widmen sich der Mission.

2 Kaum haben Sie die Frau befreit, tauchen Probleme auf – aber nicht in Form von Zeitlimits oder Zickentum. Dämonen wollen Ihnen an den Kragen! Sehen Sie zu, wie Sie Braunmoor verteidigen!

3 Wehren Sie alle Aggressoren ab und beginnen Sie erst dann Ihren Feldzug, wenn Sie sicher sind, genügend Truppen zu haben. Vorher errichten Sie das mächtige Artefakt Aethers Träne – dazu besuchen Sie jedoch erstmal drei Orakelkisten, um die Puzzlekarte zu verstehen. Suchen Sie nach dem Schatz und kehren anschließend nach Braunmoor zurück. Nun bauen Sie das entsprechende Gebäude und ein Primärziel ist erledigt. Wir sind stolz auf Sie!

4 Nun soll Sir Godric zu Nicolai stoßen – da sind zwei Armeen vonnöten. Isabel rettet vor und schlägt eine Bresche, Godric rettet hinterher. Ignorieren Sie unbedingt die Dämonenstadt. Sie haben keine Chance gegen die dort hausenden Gegner.

5 Die südliche Garnison ist einzunehmen, erst dann kann der Kampf zwischen Nicolai und Agrael beginnen. Das Ende der ersten Kampagne.



Kampagne Inferno: Mission 1 - Der Verrat

Nun schlüpfen Sie in die Rolle von Agrael. Dieser hat Nicolai auf dem Gewissen. Sir Godric jagt den Dämonenfürsten gnadenlos über die Karten. Was geschieht mit Ihrem Alter Ego?

1 Sie starten im Norden. Machen Sie sich flugs in Richtung Süden auf, um den Weg nach Sheog zu finden. Sir Godric erscheint nach spätestens drei Runden auf der Karte und macht Jagd auf Sie. An der Hütte von Magnus decken Sie am Besten die Karte ein wenig auf. Im Anschluss geht es weiter Richtung Süden. Dort suchen Sie die Garnison auf.

2 An der Garnison angekommen, wenden Sie sich den Osten, bis Sie den roten Grenzposten erreichen. Dummerweise ist dieser verschlossen, ein Schlüssel muss her. Sie gehen also nach Norden und suchen das Schlossmeisterzelt auf. Räumen Sie den bösen Horden aus dem Weg. Nehmen Sie den Schlüssel an sich und hüpfen Sie durch das Portal direkt rechts neben dem Zelt. Sie landen wieder in der Nähe des Grenzpostens. Sie gehen hindurch und betreten die Unterwelt. Vergessen Sie nicht, auf dem Weg zum Zelt Einheiten zu rekrutieren.

3 In der Unterwelt angekommen, sollten Sie bereits Gold angesammelt haben. Das haben Sie für Rekrutierungen auch bitter nötig. Diese können Sie in den im Norden gelegenen Türmen tätigen. Bleiben Sie immer auf dem Weg, bis Sie die Treppen nach Sheog finden. Dort erwartet Sie ein harter Kampf gegen Fürst Ersael. Sie sollten genügend Truppen beisammen haben, um siegreich aus dem Kampf hervorzugehen. Anschließend geht es ab nach Sheog.



Kampagne Inferno: Mission 2 - Das Versprechen

Für echte Kampfschweine ist diese Mission die wahre Freude. Viele Auseinandersetzungen und schweißtreibender Wettbewerb erwarten Sie. Es gilt, das Greifenherz zu erobern.

1 Gerade nach verfolgte Sie Godric und nun lässt man Ihnen schon wieder keine Ruhe. Immer im Stress Ihr Protagonist, der gute Agrael. Diesmal sollen Sie das Greifenherz erlangen – bevor es Konkurrent Veyer in die Hände fällt. Schnelligkeit ist also alles. Sie starten im Südwesten und schlagen sich nach Norden durch.

2 Bleiben Sie auf der Straße und nehmen Sie die Rekrutierungsstation ein. Dort rusten Sie Ihre Armee wieder auf. Beachten Sie, dass Sie von Anfang an den Zauberspruch Phantomarmee auswählen können. Sehr hilfreich im Kampf gegen die bösen Schergen. Werben Sie jedoch zuerst so viele Leute wie möglich an. Vergessen Sie alles, was um Sie herum stattfindet. Ihr einziges Ziel ist das Greifenherz, sonst nichts.

3 Held Stephan erwartet Sie an der Krypta. Der erste schwere Kampf der Mission. Gehen Sie taktisch vor. Die Erzenkel des Gegners sind

stark und die Fernkämpfer setzen Ihren Truppen ordentlich zu. Vernichten Sie diese beiden Einheitentypen unbedingt zuerst – nur dann haben Sie eine reelle Chance. Ist dieser Kampf überstanden, kommt Veyer an und will mit Ihnen spielen – aufgrund Ihrer herben Verluste ein aussichtsloser Kampf. Nicht verzagen und abwarten lautet hier die Devise. Der Elf-Tieru retten Ihnen den Kopf.



Kampagne Inferno: Mission 3 - Die Eroberung

Eroberungen stehen hoch im Kurs, jedenfalls in dieser Mission. Machen Sie sich auf eine Aufgabe gefasst, die es wirklich in sich hat. Neben einigen Stunden Zeit sollten Sie auch stählerte Nerven mitbringen.

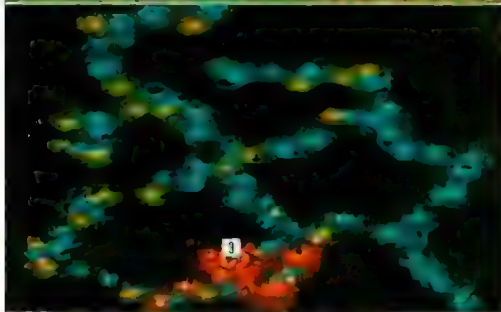
1 Sie sind mit einer eigenen Stadt gesegnet, diese können Sie aber getrost vergessen. Bauen Sie sie nur minimal aus und konzentrieren Sie sich noch in der ersten Spielwoche auf die Garnison in der Nähe der Stadt. Schlagen Sie sich durch die Bresche und reisen Sie dann in die nahe gelegene Stadt Wenlan.

2 Nehmen Sie Wenlan ein und bauen Sie, was das Zeug hält. Rohstoffe finden Sie in der direkten Umgebung genügend. Setzen Sie direkt nach der Wertschöpfung auf den Militärsatz. Drachen sind in dieser Mission unersetzlich. Bauen Sie deshalb so schnell wie möglich einen Drachenschrein.

3 Kurze Zeit nach der Eroberung stellen Sie Feindaktivitäten fest. Bereiten Sie sich von Anfang an auf schwere Kämpfe vor und verschanzen Sie sich in Wenlan.

4 Haben Sie den ersten schweren Angriff überstanden, geht es weiter in den Norden, dort nehmen Sie die nächste Stadt ein. Rekrutieren Sie ein paar Truppen und ziehen Sie gen Osten.

5 Sie schauen bei den Druiden an der Quelle vorbei und besiegen die Naturluzis. Im Anschluss nehmen Sie die letzte Elfenstadt ein – und schon ist die Mission beendet.



Kampagne Inferno: Mission 4 - Das Schiff

Setzen Sie Kaffee oder Tee auf – denn nun können Sie sich auf ein paar gepfefferte Stunden Spielspaß einstellen.

1 Besuchen Sie zuerst das Magus-Haus, um die Karte ein wenig aufzudecken und den Eingang in die Unterwelt zu finden. Schauen Sie sich unbedingt um und greifen Sie die ersten Gegner an. In der Nähe finden Sie auch die Möglichkeit, Ihr Glück aufzubessern.

2 Hinein in die Unterwelt. Dort schlagen Sie sich durch und versuchen die Verluste so gering wie möglich zu halten. Nehmen Sie die Stadt ein und bauen Sie diese aus. Sie finden in der Nähe ein paar Rekrutierungsstationen. Schauen Sie dort vorbei.

3 In Ur-Nebrytzias rüsten Sie Ihre Armee auf und reisen dann in die Mitte der Unterweltkarte. Dort wollen ein paar Schattendrachen mit Ihnen reden. Erobern Sie Hallin an der Oberwelt und beuern Sie 100 Jäger an. Damit geht es dann zurück zu den Drachen.

4 Nun stellen Sie eine sehr starke Armee zusammen, um Ereweil zu erobern. Das ist kein leichter Kampf! Rechnen Sie mit einer Übermacht, die dreimal so groß ist wie Ihre Armee. Zuerst Schatten Sie alle Fernkämpfer aus, dann versuchen Sie, die Feste zu stürmen. Viel Erfolg!

Kampagne Inferno: Mission 5 - Agraels Entscheidung

Jetzt geht es haarig zu! Nehmen Sie so viel Gold wie möglich mit auf die Reise. Das ist Ihre einzige Geldquelle.



1 Durch Magie ist der Nebel zu einer wahren Barriere für Ihr Schiff geworden. Jetzt decken Sie erstmal die Karte auf und reisen danach auf die östlich gelegene Insel, um dort in die Unterwelt zu gelangen.

2 Nun geht es direkt in den Südosten, von da aus wieder ab in die Oberwelt. Rekrutieren Sie ein paar Inferno-Einheiten. Warten Sie eine Woche und holen Sie sich dann erneut den dringend benötigten Nachschub. In der Unterwelt marschieren Sie nun in den Nordwesten. Die Treppe hoch, dann zur nächsten Magus-Hütte. Bauen Sie ein Boot und fahren Sie damit zuerst zur Insel im Südwesten. Rekrutieren Sie dort ein paar Einheiten und reisen Sie dann mit dem Boot zur Insel im Westen, die Sie vorher mit der Magus-Hütte entdeckt haben.

3 Auf der westlichen Insel steigen Sie in die Unterwelt hinauf, erobern Schätze und biegen an der Gabelung rechts ab zur Treppe. Auf der nordöstlichen Insel wandern Sie in den Süden und erneut in die Unterwelt. Im Norden klettern Sie wieder nach oben. Sie befinden sich nun im nördlichen Teil der mittleren Insel. Gehen Sie dort zur Aussichtsplattform. Danach nutzen Sie das Portal im Nordwesten. Laufen Sie in Richtung Süden, an einer Gabelung nach Norden und dann über die Treppen nach oben. Dort bauen Sie ein Schiff und reisen zur westlichen Insel. Per Magus-Hütte decken Sie erneut das Gebiet

auf und begeben sich wieder in die Unterwelt. Kaum sind Sie unten, geht es schon wieder hoch. Bevor Sie mit Tieren sprechen können, schaffen Sie die Smaragddrachen aus dem Weg. Erst wenn Sie diese Biester erledigt haben, erklärt sich der Herr bereit, mit Ihnen zu sprechen. Hier endet Teil 1 unserer Komplettierung.



The Da Vinci Code: Sakrileg

Sie stecken bei THE DA VINCI CODE: SAKRILEG fest, möchten aber trotzdem zu gerne den geheimen Code von Leonardo Da Vinci knacken? Wir haben für Sie die kniffligsten Stellen gelöst.

LÖSUNGSTIPPS

Level 1: Louvre Museum

- Nach dem Gespräch mit dem Inspektor sollten Sie Saunieres Leiche untersuchen. Achten Sie auf jedes Detail!
- Auf Sophies Visitenkarte befindet sich auf der Rückseite der Code, den Sie ins Handy eingeben.
- Auf der Herrentoilette kombinieren Sie den GPS-Sender aus Ihrem Inventar mit dem Stück Seife, das Sie auf dem Waschbecken finden. Werfen Sie nun den Sender aus dem Fenster.
- Die Lösung für das Anagramm lautet „The Mona Lisa“.
- Sie schleichen als Sophie durchs Museum, betätigen die Sicherheitstür und bewegen sich unbemerkt an den Wachen vorbei.
- Untersuchen Sie den herumstehenden Schiebewagen im Nebenraum. Im obersten Fach finden sich Chemikalien. Daneben liegt das gesuchte UV-Licht. Ihre Funde wenden Sie bei der Mona Lisa an und fahren einfach über sämtliche Symbole.
- Die Lösung des darauf folgenden Worträtsels lautet: „Leonardo legte eine Spur, zwischen Bacchus und Uriel in Positur.“
- Gehen Sie danach in die Grande Galerie und untersuchen Sie das Bild von Johannes dem Täufer. Auf dem oberen Bildrand liegt der Ring von Saunieres.
- Im Atelier: Geben Sie nacheinander Citinase, Dismutase und Catalase in den Behälter. Das Ergebnis kombinieren Sie mit dem Lappen und benutzen diesen an dem großen, verschmutzten Gemälde.

Level 2: Saint-Sulpice

- Im Zimmer der toten Nonne: Schieben Sie das Bett beiseite und stellen Sie die

Buchstaben so zusammen, dass in der mittleren Reihe der Begriff „Sion“ erscheint.

- In der Kirche finden Sie gegenüber vom Treppenhauseingang am Boden eine Inschrift. Stellen Sie das Datum auf „Aprilis XI“. Nehmen Sie die Figur mit.
- Sie gehen zur Kreuzweg-Nummer sieben und öffnen mit dem Bolzenschneider aus der Abstellkammer die Tür. An der Orgel stellen Sie den Zeiger auf 7:14 Uhr.
- Um das Bodengitter zu öffnen, stellen Sie die jeweiligen Figuren in die Kreuzweg-Station sieben beziehungsweise vierzehn.
- In der Krypta schieben Sie den Sarkophag zur Seite und drücken nun die Steine in der Wand in dieser Anordnung: 4. Stein, 2. Stein, 3. Stein, 9. Stein, 1. Stein, 6. Stein, 5. Stein, 8. Stein, 7. Stein.

Level 3: Normandie-Herrenhaus

- Um die Hunde zu überlisten, zerstören Sie die Holztür zum Lager, holen das Fleisch aus der Kühltruhe und geben es in die Fressnapfe der Hunde. Danach läuten Sie die Glocke.
- Über das hintere Fenster gelangen Sie in den gegenüberliegenden Raum. Besiegen Sie den Mönch und geben Sie beim Zahlenrätsel 132134 ein.
- Halten Sie im Haus nach Statuen Ausschau.
- Am Kamin im Wohnzimmer setzen Sie die Lilienscheibe in die Einkerbung. Drehen Sie daraufhin die erste Scheibe auf 6, die zweite auf 3, die dritte auf 12 und die vierte auf 9 Uhr.
- Die Lösung des Rätsels über Saunieres Arbeitszimmer heißt: „Jupiter steht ueber Vulkan, Aeneas steht unter Mars, Mars steht zur Rechten Vulkans.“
- Im zweiten Stock des Hauses benutzen Sie die Figuren an der Sterntafel. Drehen Sie die Statuen folgendermaßen: Jupiter auf 12, Mars auf 2, Aeneas auf 5, Vulkan auf 10, Amor auf 7 Uhr und Venus

(Blick nach unten) in die Mitte. Alle Figuren müssen Venus anschauen.

- In der Grotte zünden Sie in folgender Reihenfolge die Fackeln an: Links unten, links oben, rechts oben, links unten, Mitte oben, links unten, rechts unten (vom Eingang betrachtet).

Level 4: Züricher Bank

- Im Atrium der Bank benutzen Sie den Schlüssel aus Ihrem Inventar. Das später benötigte Passwort lautet „1021“. Geben Sie dieses in den Computer ein.
- Untersuchen Sie das Loch an dem Kästchen. Am Schreibtisch finden Sie Büroklammern. Diese benutzen Sie mit dem Loch. Die Lösung für das folgende Kryptex-Rätsel lautet „Gral“.
- Nehmen Sie den Fahrstuhl, um zu flüchten.
- Benutzen Sie in den Büros die Sicherheitskarte und geben „867530“ ein.
- Im Zimmer von Caroline Chatal untersuchen Sie die linke untere Ecke des Bildes mit UV-Licht und schieben es zur Seite. Mit dem Passwort „728559“ öffnen Sie den Safe.
- Im Sicherheitsraum geben Sie das Masterpasswort ein: „260924“.
- Am Ende des Abschnitts öffnen Sie die Panzerwagentür mit dem Autoschlüssel.

Level 5: Chateau Villette

- Nach der Konversation mit Teabing begeben Sie sich in den Raum mit den Schilden. Heben Sie das Schild mit dem roten Kreuz auf und gehen Sie damit zur Ritterfigur, die neben dem Gemälde von Artus steht. Ferner bringen Sie das Schild mit dem roten Herzen zur anderen Ritterfigur im Raum.
- Die Sicherheitsschleuse lässt sich mit dem Passwort „Lass“ öffnen.
- Platzieren Sie den Kelch mit dem Drachen und stellen Sie ihn auf den Sockel, auf dem „Arthur“ steht.
- So lösen Sie das Schieberätsel: Verschieben Sie das Stück unten links, oben links, Mitte oben, Mitte unten, unten rechts.



Der erste Level verschlägt Sie in den Louvre, wo Sie mit UV-Licht mysteriöse Schriftzeichen auf der Mona Lisa entdecken.



Im Normandie-Herrenhaus suchen Sie sechs Götterstatuen, die Sie in einer besonderen Konstellation auf dieses Podest stellen.

- Spielen Sie die Noten vom Notenblatt auf dem Klavier nach.
- Untersuchen Sie „Das letzte Abendmahl“ (Bild unten). Achten Sie auf das V zwischen Jesus und Johannes, den Gral auf der linken Säule, Johannes und dann wieder auf Jesus. Die Lösung des Kryptex-Rätsels lautet „Magdalena“.

Level 6: Flugplatz Biggin Hill

- Benutzen Sie den Müllcontainer, um die Tür zu blockieren.
- Brechen Sie Vorhängeschlösser mit dem Bolzenschneider aus Ihrem Inventar auf.
- Nachdem Sie den Polizisten am Aufzug ausgeschaltet haben, klettern Sie die Leiter nach unten und benutzen das UV-Licht an der Karte des Hauptsicherungskastens. Führen Sie die Sicherungen wie beschrieben zusammen. Legen Sie den Schalter um. Klettern Sie die Leiter hoch und flüchten Sie vor den anrückenden Polizisten.
- Am Ende des Kapitels brechen Sie die Tür auf. Drehen Sie den Hahn auf und klettern Sie auf das Dach des Gebäudes, um die Fackel in die Pfütze zu werfen und somit den Level zu beenden.

Level 7: Tempel Church

- Die Lösung des Kryptogramms lautet: „Sehr schoen das Wasser draussen fließt, durch die Widmung du den Schluessel siehst“.
- In der Vitrine finden Sie einen goldenen Schlüssel, der das Holztor im Norden öffnet.
- Um als Robert Langdon aus der Zelle zu fliehen, untersuchen Sie den Tisch und schieben den Karton beiseite. Nehmen Sie das Stück Pappe mit. Dieses legen Sie an den Spalt unter die Tür. Benutzen Sie die Metallstange, um an den Zellschlüssel zu gelangen.
- Beim Zahnrad-Rätsel fügen Sie ganz links ein großes und drei kleinere Räder nebeneinander ein. Es folgt wiederum ein großes und ein kleines Zahnrad, um den Mechanismus zu aktivieren.
- Um mit Sophie und Robert den Sicherheitskasten zu überlisten, drücken Sie folgende Knöpfe: Rechts unten, links oben, links unten und rechts oben.
- Sie gelangen zu einem Raum mit vier runden Scheiben, die Sie wie folgt dre-

hen: Erste Platte (10 Uhr), zweite Platte (4 Uhr), dritte Platte (12 Uhr), vierte Platte (2 Uhr). Danach gelangen Sie wieder in die Kirche. Fliehen Sie nun durch den Hof.

- Untersuchen Sie auf dem Hof den Obelisk. Dort bekommen Sie ein neues Metallstück. Im linken Flügel der Kirche setzen Sie die beiden Stücke in das Schild ein. Der darauf folgende Code lautet „Richard“. Öffnen Sie nun Ihr Inventar und geben Sie die Lösung auch dort ins Kryptex ein. Danach erscheint eine weitere Videosequenz und Sie übernehmen wieder die Rolle von Robert Langdon, der vor Silas flieht.

Level 8: Westminster Abbey

- Suchen Sie das Grab von Newton auf und werfen Sie die Lampe um, um den Wachmann zu erledigen.
- Untersuchen Sie das Grab. An der Ecke mit den Planeten befindet sich ein Kerbe. Benutzen Sie den Ring aus dem Inventar und Sie erhalten die Sonnenkugel.
- Suchen Sie daraufhin Chaucers Grab. Benutzen Sie dort die Sonnenkugel und schon dürfen Sie sich einem weiteren Rätsel widmen. Die Lösung lautet: „Pardoner“. Sie erhalten einen großen Ring.
- Öffnen Sie den Schrank neben dem Gerüst und untersuchen Sie die Taschen des Mantels. Um den anrückenden Wachmann loszuwerden, trennen Sie das Seil der Leuchte.
- Spielen Sie an den Sicherungskästen herum, um die lauernden Sicherheitsbeamten zu irritieren.
- An der Statue von William Shakespeare kombinieren Sie im Inventar die Reinigungslösung mit der Bürste, um die Schriftrolle zu säubern. Anschließend setzen Sie den großen Ring auf den Finger von Shakespeare. Eine Handkurbel erscheint. In der großen Halle der Westminster Abtei finden Sie das Grab von Heinrich III. Stecken Sie dort die Kurbel ein. Drehen Sie daran, bis der Begriff „Temples“ erscheint.
- In der Kapelle von Saint John wartet ein weiteres Rätsel auf Sie. Drücken Sie die Symbole in folgender Reihenfolge: Königin, Baron, Ritter, Soldat.
- Kombinieren Sie den Zylinder mit der

Sonnenkugel und stecken Sie das Produkt in den Grabstein.

- Im folgenden Gespräch mit Teabing gilt es, Robert Zeit zu verschaffen. Dafür wählen Sie zuerst den Satz „Ich dachte, Sie wären als Einziger würdig, den Gral zu finden.“ Robert fuchelt währenddessen am Kryptex herum. Die Lösung dafür lautet „Payens“. Sophie wiederum spricht nun den Satz „Sie sind verantwortlich für den Tod meines Großvaters!“ und bringt Teabing damit aus der Fassung. Auf diese Weise haben Sie genug Zeit, das Kryptexrätsel zu lösen und den Spielabschnitt zu beenden.

Level 9: Chateau Villette

- Werfen Sie einen Blick auf das Taufbecken am Kircheneingang. Stecken Sie dort den Schlüssel ein.
- Am Boden befinden sich Schleifspuren, die Sie untersuchen, um an die Gänseblümchen-Scheibe zu gelangen. Betreten Sie nun die Rosslyn Kapelle und ziehen Sie am Vorhang.
- An der Steinskulptur setzen Sie den Steinschlüssel ein weiteres Mal ein. Eine Lilien Scheibe erscheint, verstauen Sie diese in Ihren Inventar. Ferner sollten Sie die Engel-Statuen begutachten. Sie finden eine Streichholzschatz. Damit entzündet Sie die Kerze hinter dem linken Vorhang. Turnen Sie noch eine Weile am „Truth“-Engel herum, dann gelangen Sie in den Besitz der Rosenscheibe.
- Am Davidstern setzen Sie die Gänseblümchen-Scheibe auf den Platz der Keuschheit, die Rosenscheibe auf den Platz der Liebe und die Lilien Scheibe auf den Platz der Reinheit. Ein weiterer Durchgang öffnet sich.
- In der Sakristei begutachten Sie den Globus und suchen beim „Blutenden Engel“ nach dem fehlenden Teil.
- Begeben Sie sich zur Abstellkammer und schieben die Kiste beiseite. Darunter befindet sich eine Falltür. Setzen Sie die jeweiligen Scheiben aus dem Inventar in die Einkerbung, die Falltür öffnet sich. Steigen Sie hinunter.
- Schieben Sie die Steinplatten passend aneinander. Somit gelangen Sie zur versteckten Bibliothek. In den Regalen finden Sie das letzte Geheimnis des Spiels.

Lukasz Ciszewski



Im Chateau Villette lösen Sie als Sophie Neveu dieses Bildrätsel, um einen geheimen Durchgang zu öffnen.



Leonardo Da Vincis legendäres Werk „Das letzte Abendmahl“ enthält im Spiel gleich mehrere Hinweise auf versteckte Botschaften des Erschaffers.



ATI Next Generation HD Gaming

SAPPHIRE ATI Radeon® X1800 GTO

- ATI RADEON® X1800 GTO Kern
- 256MB GDDR3
- PCI-Express™ x16
- Dual DVI + ViVo
- 12 Pixel Shader Einheiten
- 8 Vertex Shader Einheiten

ATI BEST FOR GAMING



ATI AVIVO



SAPPHIRE ATI Radeon® X1600 XT

- ATI RADEON® X1600 XT Kern
- 256MB GDDR3
- PCI-Express™ x16
- CrossFire™ Support
- Microsoft® DirectX® 9.0c
- OpenGL 2.0

ATI BEST FOR VIDEO



SAPPHIRE ATI Radeon® X1900 XT

- ATI RADEON® X1900 XT Kern
- 512MB GDDR3
- PCI-Express™ x16
- Dual DVI + TV-Out
- 48 Pixel Shader Einheiten
- 256-bit Speicherbus

ATI BEST FOR GAMING



JOIN THE
GHOSTS
WWW.GHOSTRECON.COM

**Die ATI Radeon® X1K Familie -
und Ihre Augen werden staunen**

**Jetzt online unter www.arlt.com
oder 16x in Süddeutschland erhältlich**

Augsburg - Böblingen - Esslingen - Fellbach - Frankfurt -
Freiburg - Heidelberg - Heilbronn - Karlsruhe - Ludwigsburg -
Mannheim - Pforzheim - Reutlingen - Tübingen - Stuttgart - Ulm

Erhältlich bei:

arlt.com
DER COMPUTER PROFI

TOM CLANCY'S

**GHOST
RECON**
ADVANCED WARFIGHTER

Ab Mai 2006 für PC!

Copyright (c) 2006, ATI Technologies Inc. and Ubisoft Entertainment. All Rights reserved. ATI and ATI product and product feature names are trademarks and/or registered trademarks of ATI Technologies Inc. All other company and product names are trademarks and/or registered trademarks of their respective owners. Features, pricing, availability and specific callouts are subject to change without notice. Ghost Recon, Ghost Recon Advanced Warfighter, the Soldier Icon, Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed by GIGAWATT.



NETZWERK & KOMMUNIKATION

Wireless LAN

LINKSYS	Modell	Typ	€
WMP54G	54	PCI	34,-
WPC54BS	54	PC-Card	49,-
WRT54GL	54	Router	69,-

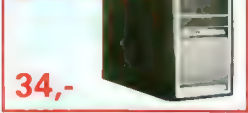
AVM

ENERMAX CA-3020	
-----------------	--

ATX-Gehäuse

ENERMAX CA-3020

- Pandora Slim*
- extern: 1x 3,5", 4x 5,25" • Intern: 4x 3,5"
- zwei USB- und zwei Audio Frontanschlüsse
- ATX, ohne Netzteil schwarz/silber



34,-

PC-GEHÄUSE & NETZTEIL

PC-Geheuse

Modell	Typ	Netzteile	€
ACRATIC Silenium T2	Mid	350 W	77,-
COOLERMASTER Canturon 5	Mid	-	54,-
COOLERMASTER Stacker	Big	-	139,-
GIGABYTE Triton	Mid	-	79,-
LIAN LI PC-604 PlusII	Mid	-	129,-
THERMALTAKE Sorbano	Mid	-	87,-
THERMALTAKE Tsurumi*	Mid	-	104,-
THERMALTAKE Tsunami*	Big	-	129,-

* ohne Netzteil

BAREBONES

SHUTTLE

Modell	Markenname	Socket / Chip	€
SK21G	S.V.L.F. KA	754 / K8M600CE	199,-
SN95GSV3	S.GL.F.	938 / nF3 250GB	284,-
SN25P	S.GL.F. SA	938 / nF4	399,-
SN28P	S.GL.F. SA	938 / nF4 SU	599,-
SD11G5	S.V.GL.F.	478 / 915GM	419,-
SD36G5M Viv	S.V.GL.F. SA	775 / 945G	439,-
SD31P	S.V.GL.F. SA	775 / 945G	489,-

MSI

Hells 865GV-E Lite	479 / 519	149
Hells 915 Lite	S.V. G.L.F. 775 / 915GL	179

PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

PC-Systeme

SYSTEMA

Modell	Prozessor	RAM	HDD	Lauchwerk	Graphik	€
Emerald	Intel® Pentium® M 760	256 MB	80 GB	DVD-RW	ATI Radeon 9800	349
Ruby II	Intel® Pentium® M 760	512 MB	80 GB	DVD-RW	ATI Radeon 9800	499
Titanium II	Intel® Pentium® M 760	512 MB	80 GB	DVD-RW	ATI Radeon 9800	589
Black II	Intel® Pentium® M 760	512 MB	80 GB	DVD-RW	ATI Radeon 9800	1.319

Notebooks

ASUS

Modell	Prozessor	Display	RAM	HDD	Lauchwerk	Ausstattung	€
AS60-B10TH	Sempron® M 3000+	15,4"	512 MB	80 GB	DVD-RW	XP Home MS Works Webcam	834
AS6M-Q02TH	Turion® M 2000	15,4"	512 MB	80 GB	DVD-RW	XP Home MS Works	999
AS6M-Q01TH	Core™ Duo T2000	15,4"	1.024 MB	80 GB	DVD-RW	XP Home Radeon X1600 Webcam	1.374

SAMSUNG

Modell	Prozessor	Display	RAM	HDD	Lauchwerk	Ausstattung	€
Q25-1600 Byron	Pentium® M 770 EVI	12,1"	512 MB	80 GB	DVD-RW	XP Pro Hochl. Audio	1.999
R45-1730 Citania	Pentium® M 740	15,0"	512 MB	80 GB	DVD-RW	XP Home	1.079
R45-1550 Cerna	Celeron® M 370	15,0"	512 MB	80 GB	DVD-RW	XP Home	939
X50-WMM 1730	Pentium® M 740	15,4"	512 MB	80 GB	DVD-RW	XP Pro. Radeon X700 Hochl. Audio	1.699
X60-12600 Decada	Core™ Duo T2000	15,4"	1.024 MB	100 GB	DVD-RW	XP Pro. Radeon X1600 Bluetooth	2.899

NETGEAR

Modell	Modell	Typ	€
WN111 RangeMax	108	PCI	59,-
WN111 RangeMax	108	PCI-Card	59,-
WGS11T	108	PCI-Card	39,-
WPN802 RangeMax	108	PCI-Card	99,-
WPN804 RangeMax	108	PCI-Card	99,-

D-LINK

Modell	Modell	Typ	€
DWL-G132	108	USB 2.0 Stick	49,-
DWL-G520	108	PCI-Card	29,-
DWL-G550	108	PCI-Card	44,-
DWL-2100AP	108	Antenne-PCI-Card	84,-
D1-624	108	Antenne-PCI-Card	69,-
DGL-4300	108	Antenne-PCI-Card	124,-

Modems

AVM

Modell	Art	Anschluss	€
FRITZ!Card PCI v2.1	ISDN	ISDN	62,-
FRITZ!Card USB v2.1	ISDN	USB	63,-
FRITZ!Card PCMCIA	ISDN	PC-Card	169,-

Diverse

Modell	Art	Anschluss	€
Voice Modem 56k	analog	ISDN	12,-
ISDN 128 Adapter USB	analog	USB	29,-
DEVELO M. 56K	analog	ISDN	26,-
DEVELO M. 56K	analog	ISDN	44,-
DEVELO M. ADSL	analog	ISDN	66,-
D-LINK DSL-380T	analog	ISDN	47,-

Router

Diverse

Modell	Art	Ports	€
AVM FRITZ!Box 3070	PCI-Modem	4	92,-
AVM FRITZ!Box 2070	PCI-Modem	4	89,-
AVM FRITZ!Box Fon 5050	ISDN/Modem	4	139,-
D-LINK DI-804	PCI-Modem	4	32,-
NETGEAR RP614	PCI-Modem	4	36,-

Netzeile

Modell	Leistung	Typ	€
COOLERMASTER ultraPower	380 W	ATX	39,-
COOLERMASTER RealPower	380 W	ATX	73,-
ENERMAX Liberty	400 W	ATX	69,-
ENERMAX Liberty	500 W	ATX	99,-
ENERMAX 701AX-VHWFMA	600 W	ATX	149,-
SHARKOON SX350-8P	350 W	ATX	34,-
SHARKOON SilentStorm	450 W	ATX	64,-
SHARKOON SilentStorm	600 W	ATX	149,-
THERMALTAKE PP Bluelight	400 W	ATX	74,-

ASUS

ASUS	Markenname	Socket / Chip	€
Vintage-AH1	S, V, GL, F	930 / RS48	119
Vintage-PH1	S, V, C, F	775 / RS48	139
Terminator 2 AH-1	S, V, C, F	775 / RS48	149

BIOSTAR	Markenname	Socket / Chip	€
IDEQ N10	S, V, C, F	775 / RS48	169
IDEQ 210P	S, V, C, F	775 / RS48	199

Terminator

Markenname

Socket / Chip

€

ASUS

Markenname

Socket / Chip

€

ASUS

Markenname

Socket / Chip

€

ASUS

Markenname

Socket / Chip

€

ASUS

Markenname

Socket / Chip

€

ASUS

Markenname

Socket / Chip

€

ASUS

Markenname

Socket / Chip

€

ASUS

Markenname

Socket / Chip

€

ASUS

Markenname

Socket / Chip

€

TFT-MONITORE

BELINEA

Modell	ma	Zeit	Markenname	€
101720	gr	6	17,0" DV-D/USB/Sound	229,-
101927	gr	4	19,0" DV-D/Sound	264,-
102035W	bl	16	20,1" DV-D/USB/Sound	479,-

EIZO

Modell	ma	Zeit	Markenname	€
S1910AS.K	bl	16	19,0" DV-D	524,-
S2100	gr	6	21,3" DV-D/USB	989,-
S2410W	gr	16	24,0" 2x DV-D/USB	1.399,-

SAMSUNG

Modell	ma	Zeit	Markenname	€
7308F	bl	4	17,0" DV-D	264,-
9308F	bl	4	19,0" DV-D	269,-
2135W	bl	6	21,3" DV-D/Sound/Print	559,-

Diverse

Modell	ma	Zeit	Markenname	€
AMW M1990S	bl	6	19,0" DV-D/Sound	199,-
AMW M1950E	bl	4	19,0" Sound	224,-
BENO P550X	gr	2	19,0" DV-D	344,-
BENO P7202W	bl	6	20,1" DV-D	414,-
HANNSSP HC 1940 d	bl	6	19,0" DV-D/USB	219,-
HAIER HV-926TS	bl	12	19,0" Sound	189,-
NEC 90G2X	gr	4	19,0" DV-D/USB	419,-
NEC 90G2X	gr	4	20,1" DV-D/USB	549,-
SAMTROM 94B	gr	6	19,0" DV-D	219,-
SONY HS650S	gr	6	19,0" DV-D	389,-
VDG X-17G	bl	12	17,0" Sound	179,-

19" TFT-Monitor

HAIER HV-926TS

- 48,3 cm sichtbares Bildfeld
- Kontrast: 600:1 • Helligkeit: 250 cd/m²
- Reaktionszeit: 12 ms • VGA
- Lautsprecher
- schwarz



189,-

EINGABE & GAMING

Tastaturen

Modell	Anschluss	€
CHERRY CyMotion Expert	USB	17,-
CHERRY CyMotion Master Xpress	USB PS/2	25,-
IDEAZON Zboard inkl. 2 Keysets	USB	49,-
LOGITECH Media Keyboard Elite	USB PS/2	25,-
MS Wired Keyboard 500	PS/2	11,-
MS Dual Media Pro Keyboard	USB PS/2	26,-
SAITEK Eclipse Keyboard	USB	39,-

Mauspads & Zubehör

Modell	Farbe	€
COMPAD Speed-Pad	grün	17,-
EVERGLIDE Titan MonsterMat	schwarz	27,-
KRYPTIC X-board V2	verschiedene Farben	17,-
RAZER Mantis Speed	schwarz	24,90
RAZER Mantis Control	schwarz	24,90

Mäuse

Modell	Anschluss	€
LOGITECH MX518	USB PS/2	46,-
LOGITECH G5 Laser Mouse	USB	59,-
LOGITECH G7 Cordless Laser Mouse	USB	79,-
MS VL Notebook Opt. Mouse 4000	USB	31,-
RAZER Copperhead Gaming Mouse	USB	69,-
SAITEK Gaming Mouse 1600	USB	29,-

Gamepads & Joysticks

Modell	Typ	€
Dual Action Pad	Gamepad	22,-
Rumblepad II	Gamepad	26,-
Comdless Rumblepad II	Gamepad	39,-
SAITEK	Typ	€
Cyborg EVO	Joystick	29,-
X52 Hotas	Joystick	99,-

SOUND

Soundcarden

Modell	Typ	€
CREATIVE X-Fi Xtreme Music	PCI	109
CREATIVE X-Fi Platinum	PCI	169
CREATIVE X-Fi Fatal1ty Edition	PCI	214,-
TERRATEC Aureon 5.1	PCI	181
TERRATEC Aureon 5.1 USB MK II	USB	149
TERRATEC Aureon 7.1 Universal	PCI	149

Headsets

Modell	Anschluss	€
CREATIVE HS 300	Kiemen	14,-
LOGITECH Stereo USB 250	USB	39,-
PLANTRONICS GameCom 1	Kiemen	34,-
SENNHEISER PC 160 inkl. Battlefield 2	Kiemen	109,-
SPEEDLINK Medusa 5.1 Pro Gamer Edition	USB	79,-
SKYPE Stereo Headset USB	USB	39,-

GAMES

Action

Modell	€
Battlefield - Vietnam	19,-
Black & White II	49,-
Battlefield II - Euro Force Booster Pack	49,-
Battlefield II - Special Forces Addon	49,-
Blazing Angels: Squadron of WWII	29,-
Ghost Recon Advanced Warfighter	49,-
Half Life 1 Anthology	19,-
Peter Jacksons King Kong	589,-
Quake 4	19,-
Star Wars Battlefront II	39,-
Unreal Tournament 2004	14,-

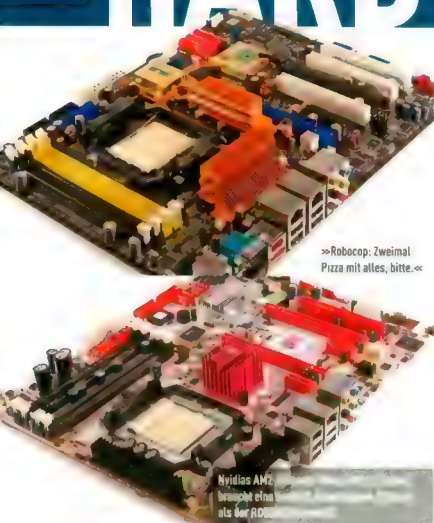
Strategie

Modell	€
Age of Empires III	49,-
Black & White II	49,-
Civilization IV	46,-
C&C Generals - Die Stunde Null Addon	9,90
Herr der Ringe - Schlacht um Mittelburg II	45,-
Herr der Ringe - Die Schlacht um Mittelburg II	45,-
Warcraft III - Reign of Chaos Addon	12,-
Warcraft III - Reign of Chaos Addon	12,-
Warcraft III - Reign of Chaos Addon	12,-
Warcraft III - Reign of Chaos Addon	12,-

Sport & Simulation

HARDWARE

Komm an Board!



Wer einen AMD-Prozessor für den Socket AM2 will, braucht eine neue Hauptplatte. Wir vergleichen die **AM2-CHIPSÄTZE** von Nvidia und Ati. **HAUPTPLATINE** Ab Seite 164 erfahren Sie, was der neue Athlon 64 mit DDR2-Unterstützung im Vergleich zum Vorgänger leistet. Passend zum Socket-AM2-Start haben wir auch die ersten Hauptplatinen (Mainboards) mit entsprechenden Chipsätzen getestet. Bereits erhältlich ist Nvidias Spitzenvariante Nforce 590 SLI. Wie die Nforce4-Reihe erreicht dieser bei unseren Spiele-, USB- und PCI-Tests hervorragende Werte. Lediglich die SATA-II-Übertragungsrate ist etwas niedriger als beim Vorgänger. Dafür hat der Nforce 590 SLI gleich sechs SATA-II- und zwei Gigabit-LAN-An-

schlüsse. Zudem stehen mehrere Über-taktungsfunktionen bereit, die derzeit jedoch nur mit einer teuren GeForce 7900 GTX oder ausgewähltem Markenspeicher funktionieren. Ati hat hingegen keinen speziellen Chipsatz für Socket AM2 entwickelt. Die verwendete Crossfire-Northbridge RD580 kommt seit Monaten auf Socket-939-Platinen zum Einsatz. Neu ist die Southbridge SB600. Damit hat die getestete Referenzplatte gute USB- und PCI-Leistungswerte. Der SATA-II-Controller ist etwas schneller, die Spieleleistung identisch mit dem Nvidia-Modell. Auffällig: Der Ati-Chipsatz verbraucht 20 bis 30 Watt weniger als der Nforce 590 SLI und kommt mit einer einfacheren Kühlung aus. (IDM)

Info: www.nvidia.de | www.ati.de

Mach's mit Gummi



Profispieler wissen: Wenn das Maus-kabel klemmt oder verrutscht, ist das Zielen eine Qual. Hier hilft das **MOUSEFLEX**.

EINGABEGERÄTE Compad hat eine Alternative zur bekannten Kabelhalterung Mouse Bungee auf den Markt gebracht. Diese hört auf den Namen Mouseflex und besteht aus biegsamem Gummi. Der breite Standfuß ist ebenfalls an der Unterseite gummiert, damit er auf dem Schreibtisch nicht verrutscht. Das Mouseflex kostet 16 Euro und ist derzeit bei www.hama.de im Angebot. (KB)

Info: www.com-pad.de | www.hama.de



Verdrück dich nicht

Mit dem neuen **ZBOARD MERC** präsentiert Idezon eine Tastatur mit speziellem Tastenfeld für Action-Spiele.

EINGABEGERÄTE Insgesamt 34 Tasten stehen beim Zboard-Nachfolger zur Verfügung – darunter Butterfly-Richtungstasten für die linke Hand, drei leicht erreichbare Daumen- und elf Waffen-Knöpfe sowie die neue „Beste Waffe“-Taste. Weitere Funktionen: sieben Multimedia-Knöpfe, drei benutzerdefinierte „Radio-Set“-Sondertasten und fünf Status-LEDs. (FS)

Info: www.zboard.com

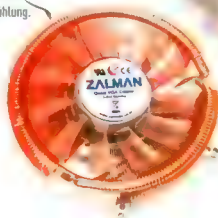
Das zahlt sich aus!

PC ACTION und Alternate verlosen Zalman-Kühler im Wert von 550 Euro.

Der Online-Shop Alternate spendiert jeweils dreimal die CPU-Kühler CNPS 9500 AM2 (AM2/939/754), CNPS 9500AT (775) und CNPS 8000 (alle aktuellen Sockel). Dazu gibt es den Grafikkartenkühler VF900-Cu LED und den Riesenlüfter ZM-RF1 für Zalms Wasserkühlung.

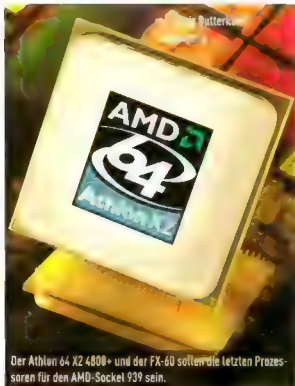


Die genauen Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 20.



ALTERNATE

Der verrückte Prozessor



Der Athlon 64 X2 4800+ und der FX-60 sollten die letzten Prozessoren für den AMD-Socket 939 sein.

Erste Prozessoren und Hauptplatinen für Socket AM2 sind im Handel, doch was plant Hersteller AMD für die Zukunft?

PROZESSOR Ein inoffizielles Planungspapier im Internet besagt, dass AMD den Athlon 64 X2 4800+ nur noch bis ins vierte Quartal 2006 produziert. Der FX-60 verschwindet angeblich schon ein Quartal früher. Neue Socket-939-Modelle soll es danach nicht mehr geben. In den nächsten zwei Monaten erscheint dafür der X2 5200+ für den neuen Socket AM2. Anfang 2007 folgen FX-62 und 5400+. Details sind noch nicht bekannt. In diesem Zeitraum will AMD von 90-Nanometer- auf die feine 65-Nanometer-Fertigung umsteigen. Zunächst erfolgt die Herstellung der Zweikern-Varianten X2 4200+, 4400+, 4600+ und 4800+ im 65-Nanometer-Prozess. Auf der Computex-Messe in Taipei (Taiwan; ab dem 6. Juni) will AMD Details über zukünftige Prozessoren bekannt geben. (IM)

Das Wunder von Kern

Ein Spieleprozessor von Intel? Mittlerweile gibt es neue Infos zum CONROE:

Die Zweikern-CPU ist nicht nur schnell, sondern auch günstig.
PROZESSOR Am 23. Juli will Intel unter dem Markennamen Core 2 Duo den Prozessor Conroe für Desktop-PCs sowie die Notebook-Version Merom mit gleicher Architektur vorstellen. Zunächst soll es fünf Conroe-Varianten geben, jeweils mit zwei Kernen: Der E6700 taktet mit 2,67 Gigahertz, greift auf vier Megabyte Cache zu und kostet zur Einführung 530 US-Dollar. Für 316 Dollar gibt es den E6600, ebenfalls mit vier Megabyte und immerhin 2,4 Gigahertz. Zwei Megabyte Cache haben die günstigeren Varianten E6400 (2,13 Gigahertz, 224 Dollar) und E6300 (1,86 Gigahertz, 183 Dollar). Zudem gibt es eine Extreme Edition: Der Core 2 Extreme X6800 hat vier Megabyte Cache und 2,93 Gigahertz und kostet rund 1.000 Dollar. Bevor der Conroe in den Handel kommt, senkt Intel die Preise für die aktuellen Pentium-D-Modelle. (IM)

Info: www.intel.de



»Bittiger als Ryan Air
Cors-Air«

Guten Takt!

Beim Socket-AM2-Chipsatz Nforce 590 SLI sollen ausgewählte DDR2-Module per EPP-TECHNIK das Überbaken vereinfachen.

INFRASTRUKTUR Wer eine Hauptplatine mit Nvidias Top-Chipsatz und speziellem Speicher (SLI-ready Memory) kombiniert, kann vorgefertigte Überbaktungsprofile für Prozessor und Arbeitsspeicher wählen. Dafür befinden sich im SPD-Speicher der Module zusätzliche Informationen (etwa benötigte Spannung oder Command-Rate), die das BIOS auf Wunsch automatisch einstellt. Bisher unterstützen nur die DDR2-800- und DDR2-1066-Module von Corsair diese EPP-Technik. OCZ plant jedoch ebenfalls entsprechende Modelle. Auf unserer Nforce-590-SLI-Testplatine von Asus gab es nur vier Überbaktungsprofile, andere Platinen sollen deutlich mehr bieten. (IM)

Info: www.nvidia.de | www.corsair.de

LIES MICH!

Sound-Berechnungen per Grafikkarte



Sound ATI zeigte auf einer Entwickler-Präsentation eine Demo, in der eine Radeon X1300 als Audio-Prozessor im Einsatz war – die Karte berechnete einen einfachen Equalizer. Durch zunehmend freie Programmierbarkeit der Shader-Hardware sind also auch Berechnungen ausführbar, die eigentlich die Domäne anderer Prozessoren sind. Die Technik ist aber noch weit vom regelmäßigen Einsatz entfernt. Entwickler BionicFX verfolgt bereits seit 2004 ähnliche Ansätze, hat diese aber noch nicht zur Marktreife gebracht. (CSP)

Info: www.ati.de | www.bionicfx.com

Direct3D 10 nur für Windows Vista

Software Die neue Grafikchnittstelle Direct3D 10 (Shader-Modell 4) gibt es nicht für Windows XP, sondern nur für Nachfolger Windows Vista. Spiele wie Crysis oder Bioshock, die von Direct3D 10 Gebrauch machen, sehen daher mit Windows Vista besser aus und laufen eventuell sogar schneller. Erste Grafikkarten, die das Shader-Modell 4 unterstützen, werden voraussichtlich noch in diesem Monat vorgestellt. (IM)

Info: www.microsoft.de



Crysis. Nur mit Windows Vista bekommen Sie alle Details zu sehen.

Erste Blu-Ray-Brenner verfügbar



Laufwerke Pioneers BDR-101A brennt sowohl einfach als auch mehrfach beschreibbare

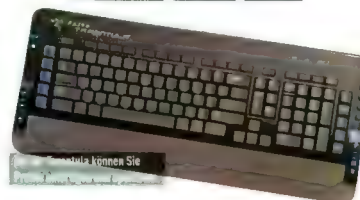
Blu-Ray-Medien (bis 25 Gigabyte) mit zweifacher Geschwindigkeit. Abgesehen von DVD-RAM ist das Laufwerk zu allen gängigen Formaten abwärtskompatibel. Erste Online-Versender verkaufen den BDR-101A für rund 810 Euro. (IM)

Info: www.pioneer.de

Logitech, Razer und Saitek mit neuen Mäusen und Tastaturen für Spieler

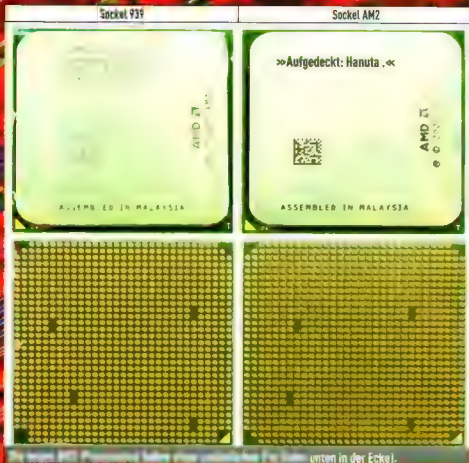
Eingabegeräte Logitechs Spielermaus G3 eignet sich gleichermaßen für Rechts- und Linkshänder und bietet Abstrasten von 400 bis 2.000 dpi. Die spezielle Drygrip-Oberfläche sorgt für eine gute Handhabung – selbst bei verschwitzten Händen. Die Tastatur G11, bei der man auf das kleine Display verzichtet, ist eine günstigere Variante der älteren G15. Dafür bietet die G11 ebenfalls 18 programmierbare Sondertasten. Saiteks GM3200 Laser Mouse lässt sich in vier Stufen von 400 bis 3.200 dpi einstellen. Sie können die Tasten konfigurieren und mittels Zusatzgewichten bestimmen, wie schwer die Maus sein soll. Auch bei der Tastatur Tarantula von Razer programmieren Sie die zehn Sondertasten beliebig und speichern die so erstellten Profile ab. Außerdem sollen Sie erstmals in allen möglichen Kombinationen mehr als drei Knöpfe gleichzeitig drücken können. (IM)

Info: www.logitech.de | www.saitek.de | www.razer.de



Wasserfoto aktueller Zweikern-
Prozessoren (Bild: AMD).

Google Earth (Bild: Google)



AUF DVD
PROZESSOR-
LISTE

Die hauen dich vom Socket!

Info: Die neuen Modelle*

Einkern-Prozessoren**					
Socket-AM2-Modell	OEM-Preis	Straßenpr.	Vergl. S.939-Proz.	OEM-Preis	Straßenpr.
Sempron 2800+ (1.600 MHz)	USD 67,-	Ca. € 65,-	Sempron 2800+ USD 74,-	Ca. € 80,-	
Sempron 3000+ (1.600 MHz)	USD 77,-	Ca. € 75,-	Sempron 3000+ USD 77,-	Ca. € 80,-	
Sempron 3200+ (1.800 MHz)	USD 87,-	Ca. € 85,-	-	-	
Sempron 3400+ (1.800 MHz)	USD 97,-	Ca. € 95,-	Sempron 3400+ USD 97,-	Ca. € 110,-	
Sempron 3500+ (2.000 MHz)	USD 109,-	Ca. € 105,-	-	-	
Sempron 3600+ (2.000 MHz)	USD 123,-	Ca. € 120,-	-	-	
-	-	-	Athlon 64 3000+ N. I.***	Ca. € 110,-	
Athlon 64 3200+ (2.000 MHz)	USD 138,-	Ca. € 140,-	Athlon 64 3200+ N. I.***	Ca. € 150,-	
Athlon 64 3500+ (2.200 MHz)	USD 189,-	Ca. € 190,-	Athlon 64 3500+ USD 189,-	Ca. € 190,-	
Athlon 64 3500+ EE (2.200 MHz)	USD 231,-	N. I.***	-	-	
Athlon 64 3800+ (2.400 MHz)	USD 290,-	Ca. € 280,-	Athlon 64 3800+ USD 290,-	Ca. € 280,-	
-	-	-	Athlon 64 4000+ USD 343,-	Ca. € 320,-	
Zweikern-Prozessoren					
Socket-AM2-Modell	OEM-Preis	Straßenpr.	Vergl. S.939-Proz.	OEM-Preis	Straßenpr.
A64 X2 3800+ (2.000 MHz)	USD 303,-	Ca. € 290,-	Athlon 64 X2 3800+ USD 303,-	Ca. € 270,-	
A64 X2 3800+ EE (2.000 MHz)	USD 323,-	N. I.***	-	-	
A64 X2 3800+ EE (35 Watt) (2.000 MHz)	USD 364,-	N. I.***	-	-	
A64 X2 4000+ (2.000 MHz)	USD 328,-	Ca. € 320,-	-	-	
A64 X2 4000+ EE (2.000 MHz)	USD 353,-	N. I.***	-	-	
A64 X2 4200+ (2.200 MHz)	USD 365,-	Ca. € 350,-	Athlon 64 X2 4200+ USD 365,-	Ca. € 340,-	
A64 X2 4200+ EE (2.200 MHz)	USD 417,-	N. I.***	-	-	
A64 X2 4400+ (2.200 MHz)	USD 470,-	Ca. € 450,-	Athlon 64 X2 4400+ USD 470,-	Ca. € 440,-	
A64 X2 4400+ EE (2.200 MHz)	USD 514,-	N. I.***	-	-	
A64 X2 4600+ (2.400 MHz)	USD 558,-	Ca. € 560,-	Athlon 64 X2 4600+ USD 558,-	Ca. € 530,-	
A64 X2 4600+ EE (2.400 MHz)	USD 601,-	N. I.***	-	-	
A64 X2 4800+ (2.400 MHz)	USD 645,-	Ca. € 630,-	Athlon 64 X2 4800+ USD 645,-	Ca. € 610,-	
A64 X2 4800+ EE (2.400 MHz)	USD 671,-	N. I.***	-	-	
A64 X2 5000+ (2.600 MHz)	USD 696,-	Ca. € 670,-	-	-	
-	-	-	Athlon 64 FX 60 USD 1.031,-	Ca. € 1.000,-	
A64 FX-62 (2.800 MHz)	USD 1.031,-	Ca. € 1.100,-	-	-	

* Neue AM2-Modelle * Bislang verfügbare Socket-939-Modelle *** N. I. = Nicht lieferbar (Stand: 24. Mai 2006)

Fast genau zwei Jahre nach dem Start des Sockels 939 stellte AMD im Mai eine neue Infrastruktur vor. Wie profitieren Spieler vom SOCKET AM2?

Erstmals seit zwei Jahren greifen AMD-Nutzer wieder zu einer neuen Plattform, wenn sie auf der Höhe der Zeit bleiben wollen. Socket 939 und AM2 sind in jeder Hinsicht inkompatibel, aktuelle Socket-939-Platinen sind also nicht mit den neuen Chips aufrüstbar. Hinzu kommt: Auch der Speicher ist zu ersetzen, denn alle AM2-Prozessoren benötigen zwingend DDR2-Module. Socket-AM2-Prozessoren besitzen 940 Pins, exakt so viele wie die aktuellen Server-Prozessoren für den Socket 940. Trotzdem passen AM2-Chips nicht auf Hauptplatinen mit Socket 940. „Wir mussten den Speichercontroller anpassen“, sagt AMD-Sprecher Stephan Schwolow, „deshalb waren neue elektrische Verbindungen nötig, welche die Veränderungen zur Folge hatten.“ Damit nicht doch jemand auf die Idee kommt, einen neuen Prozessor auf eine alte Platine zu stecken, hat AMD auch die Position der Pins leicht geändert, so dass

die Chips erst gar nicht auf den Socket passen (Fotos oben).

DIE NEUEN PROZESSOREN FÜR SOCKET AM2 IM DETAIL

17 neue AM2-Prozessoren bringt AMD zunächst auf den Markt (und ein paar spezielle Energiesparmodelle, doch dazu später mehr). Für preiswerte Rechner erscheinen sechs Sempron-Modelle, die zwischen 65 und 120 Euro kosten und lediglich einen Kern besitzen. Weitere sieben Prozessoren verfügen über zwei Kerne. Spitzenmodell ist dabei der FX-62, der mit 2,8 Gigahertz getaktet ist und satte 1.100 Euro kostet. Außerdem produziert AMD noch drei „einfache“ Athlon-64-Prozessoren mit einem Kern, im Einzelnen sind das die Socket-AM2-Versionen des Athlon 64 3200+, 3500+ und des Athlon 64 3800+. Die wichtigste Frage aber lautet: Wie viel Mehrleistung bringen die neuen Prozessoren und der DDR2-Speicher im Vergleich zu den aktuellen PCs?

LEISTUNG

„Wir brauchen mindestens DDR2-Speicher des Typs 667, um die Performance von DDR-

400-Speicher zu erreichen," hatte AMD-Sprecher John Crank schon vor einem Jahr angekündigt. AMD ist nun noch einen Schritt weiter gegangen und ermöglicht den Einsatz von DDR2-800-Speicher – doch das Resultat ist enttäuschend: Je nach Spiel liefen die neuen Chips entweder gar nicht oder nur geringfügig schneller. Die besten Werte erzielte der AM2-Testrechner auf Basis einer Asus-Nforce5-Hauptplatine bei den Anwendungs-Benchmarks: Der Komprimierungs-Benchmark aus 7Zip lief auf dem AM2-Rechner knapp 20 Prozent schneller. Ein Ergebnis, das allerdings nur auf 7Zip beschränkt blieb. Alle anderen Tests ergaben keine messbaren Vorteile. Die Differenz bei den von uns getesteten Spielen *Age of Empires 3*, *Call of Duty 2* und *Battlefield 2* lag im Bereich der Mess-Ungenauigkeit zwischen null und zwei Prozent (alle 1.024x768, kein AA/AF).

MODELLBEZEICHNUNGEN

AMD hat wohl auch aus diesem Grund darauf verzichtet, die virtuellen Taktfrequenzen der Sockel-AM2-Prozessoren zu erhöhen. Cachegrößen, Takte und Typbezeichnungen sind bei den Prozessoren für die Sockel AM2 und 939 identisch. Ein Athlon 64 X2 4400+ hat also in jedem Fall zweimal 1,024 Kilobyte L2-Cache und einen Kerntakt von 2.200 Megahertz, egal für welchen Sockel er gebaut wurde.

NEUE FUNKTIONEN

Heben DDR2-Speicher bringen die AM2-Prozessoren noch eine weitere, bedeutende Neuerung: Die Chips unterstützen erstmals Pacifica, eine Technik mit der mehrere Betriebssysteme gleichzeitig ausführbar sind. Das funktioniert aber nur mit einigen Einschränkungen (lesen Sie bitte auch den Extrakasten rechts: „Virtualisierung und Pacifica“). Virtualisierung wurde vor allem für Server konzipiert, Intel nennt als mögliche Anwendung eine Fernwartungsfunktion, die dann in einer virtuellen Maschine unterzubringen sei. Alle AM2-Prozessoren beherrschen zudem die Sicherheitstechnik Presidio, über deren genaue Funktion sich AMD bislang eisern ausschweigt. Fest steht nur, dass sie vorerst nur zur Absicherung von Pacifica Verwendung findet. Inwiefern damit das so ge-

nannte Trusted Computing (ein neuer Ansatz, um die Sicherheitsschwächen bisheriger Computersysteme zu vermeiden) eine Umsetzung findet, zeigt die Zukunft.

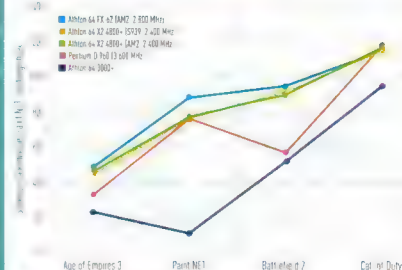
NEUE REVISION

AMD fertigt alle AM2-Prozessoren in der Revision E, die bislang verkauften Socket-939-Modelle tragen die Kennung E4 oder E6. Was neben Pacifica und Presidio hinzugefügt oder geändert wurde, blieb bis Redaktionsschluss offen. AMD hatte die entsprechenden Technikkdokumente nicht aktualisiert. Die wesentlichen Architekturmerkmale bleiben aber unverändert und auch den Referenztakt lässt AMD entgegen anders lautenden Gerüchten bei 200 Megahertz.

PREISE UND VERFÜGBARKEIT

Fast keiner der neuen Prozessoren war unmittelbar nach dem Starttermin am 23. Mai lieferbar. „Im Zulauf“, „Bestellt“ oder „Lieferbar in drei bis fünf Tagen“ hieß es bei den Händlern. Immerhin stehen die Preise fest: Ein Athlon 64 X2 4200+ kostet im AM2-Format annähernd so viel wie im Sockel-939-Gehäuse (siehe Kasten links). Allerdings nehmen Umrüster beim DDR2-Speicher teils saftige Aufschläge in Kauf: Ein Gigabyte-Modul des Typs DDR2-800 kostete Mitte Mai knapp 140 Euro (512-MByte-Module sind in dieser Klasse kaum zu bekommen). Die gleiche Menge DDR400-Speicher ist rund 50 Euro billiger und bereits ab 90 Euro zu haben. Im Vergleich zur aktuellen Sockel-939-Produktpalette hat der Käufer aber deutlich mehr Auswahl. AMD bietet für den Sockel AM2 drei zusätzliche Doppelkanal-Modelle an (X2 4000+, X2 5000+, FX-62) und endlich gibt es mit dem Sempron auch von Anfang an preiswerte Einstiegsprozessoren. Eine bittere Pille schlucken dagegen Fans des Opteron-Prozessors: Der Server-Prozessor erscheint vorerst nicht für den Sockel AM2. „Dafür haben wir den Sockel F mit 1.207 Pins vorgesehen“, sagt Schwolow. Auf Hauptplatinen-Seite stehen Chipsets von Nvidia, ATI, Via, Sis und Uli bereit. Vor allem Nvidia verspricht sich mit der renovierten Ser-Serie eine ähnliche Erfolgsgeschichte wie mit den Nforce-4-Platinen. Einen ausführlichen Vergleich bringen wir voraussichtlich in einer der nächsten Ausgaben.

Info: Leistungsvergleich

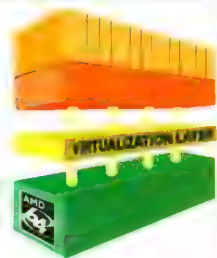


Einstellungen: Geforce 7800 GTX IPC1 EL 1 024x768, kein AA, kein AF WinXP SP1

1024 MByte RAM DDR400 Cl. 2-2

Virtualisierung und Pacifica

Mithilfe der so genannten Virtualisierung sind mehrere Betriebssysteme auf einem Rechner zeitgleich und unabhängig voneinander ausführbar. Bistang funktioniert das ausschließlich per Software, einige bekannte Programme sind zum Beispiel VMware, Virtual Server 2005 oder Xen. AMD und



Intel haben in ihre aktuellen Modelle jetzt zusätzlich hardwareseitige Virtualisierungsfunktionen eingebaut – dadurch soll vor allem die Ausführungsgeschwindigkeit deutlich steigen. AMD nennt seine Virtualisierungstechnik Pacifica (offiziell: AMD I/O Virtualization Technology), Intel schlicht Vanderpool Technology. Im Gegensatz zu Vanderpool benötigt Pacifica zusätzlich eine Unterstützung durch den Chipsatz.

Für Spieler gibt es noch einige Einschränkungen: So kann zum Beispiel VMware den virtualisierten PCs derzeit nur PCI-Grafikkarten zur Verfügung stellen – aus einem Spielerechner kann mit Pacifica also kein zweiter Spiele-PC entstehen. Immerhin ist es damit aber zumindest theoretisch möglich, ältere DOS-Spiele in einer virtuellen Umgebung laufen zu lassen. Pacifica ist vor allem für Server oder Firmen konzipiert, die auf ältere Anwendungen und Betriebssysteme angewiesen sind. Damit lässt sich zum Beispiel ein Internetserver komfortabel auf mehrere Kunden aufteilen.

[illegible]

Prozessorliste: Eine ausführliche Übersicht aller neuen Modelle finden Sie als HTML-Datei auf der Heft-DVD.



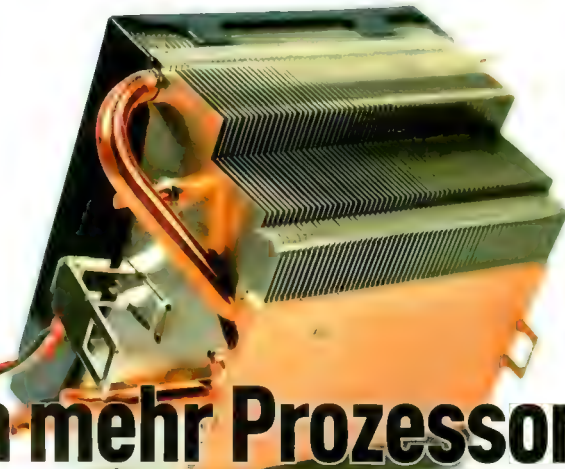
Modul	Timings	Größe	Preis	Verfügbarkeit
DDR1				
DDR333*	3-3-3	Me		
DDR333*	3-3-3	Me		
DDR400	3-3-3	Me		
DDR400	3-3-3	Me		
DDR2				
DDR2-667	3-3-3	Me		
DDR2-667	3-3-3	Me		
DDR2-800	3-3-3	Me		
DDR2-800	3-3-3	Me		

Prozessoren	Prozessorart	DDR2-800	DDR2-667 (333)	DDR2-533 (266)
Temp: 50°C, Temp: 60°C Temp: 70°C, Temp: 80°C Temp: 90°C, Temp: 100°C Temp: 110°C, Temp: 120°C Temp: 130°C, Temp: 140°C Temp: 150°C, Temp: 160°C Temp: 170°C, Temp: 180°C Temp: 190°C, Temp: 200°C Temp: 210°C, Temp: 220°C Temp: 230°C, Temp: 240°C Temp: 250°C, Temp: 260°C Temp: 270°C, Temp: 280°C Temp: 290°C, Temp: 300°C Temp: 310°C, Temp: 320°C Temp: 330°C, Temp: 340°C Temp: 350°C, Temp: 360°C Temp: 370°C, Temp: 380°C Temp: 390°C, Temp: 400°C Temp: 410°C, Temp: 420°C Temp: 430°C, Temp: 440°C Temp: 450°C, Temp: 460°C Temp: 470°C, Temp: 480°C Temp: 490°C, Temp: 500°C Temp: 510°C, Temp: 520°C Temp: 530°C, Temp: 540°C Temp: 550°C, Temp: 560°C Temp: 570°C, Temp: 580°C Temp: 590°C, Temp: 600°C Temp: 610°C, Temp: 620°C Temp: 630°C, Temp: 640°C Temp: 650°C, Temp: 660°C Temp: 670°C, Temp: 680°C Temp: 690°C, Temp: 700°C Temp: 710°C, Temp: 720°C Temp: 730°C, Temp: 740°C Temp: 750°C, Temp: 760°C Temp: 770°C, Temp: 780°C Temp: 790°C, Temp: 800°C Temp: 810°C, Temp: 820°C Temp: 830°C, Temp: 840°C Temp: 850°C, Temp: 860°C Temp: 870°C, Temp: 880°C Temp: 890°C, Temp: 900°C Temp: 910°C, Temp: 920°C Temp: 930°C, Temp: 940°C Temp: 950°C, Temp: 960°C Temp: 970°C, Temp: 980°C Temp: 990°C, Temp: 1000°C	1.0 MHz 1.2 MHz 1.4 MHz 1.6 MHz 1.8 MHz 2.0 MHz 2.2 MHz 2.4 MHz 2.6 MHz 2.8 MHz 3.0 MHz 3.2 MHz 3.4 MHz 3.6 MHz 3.8 MHz 4.0 MHz 4.2 MHz 4.4 MHz 4.6 MHz 4.8 MHz 5.0 MHz 5.2 MHz 5.4 MHz 5.6 MHz 5.8 MHz 6.0 MHz 6.2 MHz 6.4 MHz 6.6 MHz 6.8 MHz 7.0 MHz 7.2 MHz 7.4 MHz 7.6 MHz 7.8 MHz 8.0 MHz 8.2 MHz 8.4 MHz 8.6 MHz 8.8 MHz 9.0 MHz 9.2 MHz 9.4 MHz 9.6 MHz 9.8 MHz 10.0 MHz 10.2 MHz 10.4 MHz 10.6 MHz 10.8 MHz 11.0 MHz 11.2 MHz 11.4 MHz 11.6 MHz 11.8 MHz 12.0 MHz 12.2 MHz 12.4 MHz 12.6 MHz 12.8 MHz 13.0 MHz 13.2 MHz 13.4 MHz 13.6 MHz 13.8 MHz 14.0 MHz 14.2 MHz 14.4 MHz 14.6 MHz 14.8 MHz 15.0 MHz 15.2 MHz 15.4 MHz 15.6 MHz 15.8 MHz 16.0 MHz 16.2 MHz 16.4 MHz 16.6 MHz 16.8 MHz 17.0 MHz 17.2 MHz 17.4 MHz 17.6 MHz 17.8 MHz 18.0 MHz 18.2 MHz 18.4 MHz 18.6 MHz 18.8 MHz 19.0 MHz 19.2 MHz 19.4 MHz 19.6 MHz 19.8 MHz 20.0 MHz 20.2 MHz 20.4 MHz 20.6 MHz 20.8 MHz 21.0 MHz 21.2 MHz 21.4 MHz 21.6 MHz 21.8 MHz 22.0 MHz 22.2 MHz 22.4 MHz 22.6 MHz 22.8 MHz 23.0 MHz 23.2 MHz 23.4 MHz 23.6 MHz 23.8 MHz 24.0 MHz 24.2 MHz 24.4 MHz 24.6 MHz 24.8 MHz 25.0 MHz 25.2 MHz 25.4 MHz 25.6 MHz 25.8 MHz 26.0 MHz 26.2 MHz 26.4 MHz 26.6 MHz 26.8 MHz 27.0 MHz 27.2 MHz 27.4 MHz 27.6 MHz 27.8 MHz 28.0 MHz 28.2 MHz 28.4 MHz 28.6 MHz 28.8 MHz 29.0 MHz 29.2 MHz 29.4 MHz 29.6 MHz 29.8 MHz 30.0 MHz 30.2 MHz 30.4 MHz 30.6 MHz 30.8 MHz 31.0 MHz 31.2 MHz 31.4 MHz 31.6 MHz 31.8 MHz 32.0 MHz 32.2 MHz 32.4 MHz 32.6 MHz 32.8 MHz 33.0 MHz 33.2 MHz 33.4 MHz 33.6 MHz 33.8 MHz 34.0 MHz 34.2 MHz 34.4 MHz 34.6 MHz 34.8 MHz 35.0 MHz 35.2 MHz 35.4 MHz 35.6 MHz 35.8 MHz 36.0 MHz 36.2 MHz 36.4 MHz 36.6 MHz 36.8 MHz 37.0 MHz 37.2 MHz 37.4 MHz 37.6 MHz 37.8 MHz 38.0 MHz 38.2 MHz 38.4 MHz 38.6 MHz 38.8 MHz 39.0 MHz 39.2 MHz 39.4 MHz 39.6 MHz 39.8 MHz 40.0 MHz 40.2 MHz 40.4 MHz 40.6 MHz 40.8 MHz 41.0 MHz 41.2 MHz 41.4 MHz 41.6 MHz 41.8 MHz 42.0 MHz 42.2 MHz 42.4 MHz 42.6 MHz 42.8 MHz 43.0 MHz 43.2 MHz 43.4 MHz 43.6 MHz 43.8 MHz 44.0 MHz 44.2 MHz 44.4 MHz 44.6 MHz 44.8 MHz 45.0 MHz 45.2 MHz 45.4 MHz 45.6 MHz 45.8 MHz 46.0 MHz 46.2 MHz 46.4 MHz 46.6 MHz 46.8 MHz 47.0 MHz 47.2 MHz 47.4 MHz 47.6 MHz 47.8 MHz 48.0 MHz 48.2 MHz 48.4 MHz 48.6 MHz 48.8 MHz 49.0 MHz 49.2 MHz 49.4 MHz 49.6 MHz 49.8 MHz 50.0 MHz 50.2 MHz 50.4 MHz 50.6 MHz 50.8 MHz 51.0 MHz 51.2 MHz 51.4 MHz 51.6 MHz 51.8 MHz 52.0 MHz 52.2 MHz 52.4 MHz 52.6 MHz 52.8 MHz 53.0 MHz 53.2 MHz 53.4 MHz 53.6 MHz 53.8 MHz 54.0 MHz 54.2 MHz 54.4 MHz 54.6 MHz 54.8 MHz 55.0 MHz 55.2 MHz 55.4 MHz 55.6 MHz 55.8 MHz 56.0 MHz 56.2 MHz 56.4 MHz 56.6 MHz 56.8 MHz 57.0 MHz 57.2 MHz 57.4 MHz 57.6 MHz 57.8 MHz 58.0 MHz 58.2 MHz 58.4 MHz 58.6 MHz 58.8 MHz 59.0 MHz 59.2 MHz 59.4 MHz 59.6 MHz 59.8 MHz 60.0 MHz 60.2 MHz 60.4 MHz 60.6 MHz 60.8 MHz 61.0 MHz 61.2 MHz 61.4 MHz 61.6 MHz 61.8 MHz 62.0 MHz 62.2 MHz 62.4 MHz 62.6 MHz 62.8 MHz 63.0 MHz 63.2 MHz 63.4 MHz 63.6 MHz 63.8 MHz 64.0 MHz 64.2 MHz 64.4 MHz 64.6 MHz 64.8 MHz 65.0 MHz 65.2 MHz 65.4 MHz 65.6 MHz 65.8 MHz 66.0 MHz 66.2 MHz 66.4 MHz 66.6 MHz 66.8 MHz 67.0 MHz 67.2 MHz 67.4 MHz 67.6 MHz 67.8 MHz 68.0 MHz 68.2 MHz 68.4 MHz 68.6 MHz 68.8 MHz 69.0 MHz 69.2 MHz 69.4 MHz 69.6 MHz 69.8 MHz 70.0 MHz 70.2 MHz 70.4 MHz 70.6 MHz 70.8 MHz 71.0 MHz 71.2 MHz 71.4 MHz 71.6 MHz 71.8 MHz 72.0 MHz 72.2 MHz 72.4 MHz 72.6 MHz 72.8 MHz 73.0 MHz 73.2 MHz 73.4 MHz 73.6 MHz 73.8 MHz 74.0 MHz 74.2 MHz 74.4 MHz 74.6 MHz 74.8 MHz 75.0 MHz 75.2 MHz 75.4 MHz 75.6 MHz 75.8 MHz 76.0 MHz 76.2 MHz 76.4 MHz 76.6 MHz 76.8 MHz 77.0 MHz 77.2 MHz 77.4 MHz 77.6 MHz 77.8 MHz 78.0 MHz 78.2 MHz 78.4 MHz 78.6 MHz 78.8 MHz 79.0 MHz 79.2 MHz 79.4 MHz 79.6 MHz 79.8 MHz 80.0 MHz 80.2 MHz 80.4 MHz 80.6 MHz 80.8 MHz 81.0 MHz 81.2 MHz 81.4 MHz 81.6 MHz 81.8 MHz 82.0 MHz 82.2 MHz 82.4 MHz 82.6 MHz 82.8 MHz 83.0 MHz 83.2 MHz 83.4 MHz 83.6 MHz 83.8 MHz 84.0 MHz 84.2 MHz 84.4 MHz 84.6 MHz 84.8 MHz 85.0 MHz 85.2 MHz 85.4 MHz 85.6 MHz 85.8 MHz 86.0 MHz 86.2 MHz 86.4 MHz 86.6 MHz 86.8 MHz 87.0 MHz 87.2 MHz 87.4 MHz 87.6 MHz 87.8 MHz 88.0 MHz 88.2 MHz 88.4 MHz 88.6 MHz 88.8 MHz 89.0 MHz 89.2 MHz 89.4 MHz 89.6 MHz 89.8 MHz 90.0 MHz 90.2 MHz 90.4 MHz 90.6 MHz 90.8 MHz 91.0 MHz 91.2 MHz 91.4 MHz 91.6 MHz 91.8 MHz 92.0 MHz 92.2 MHz 92.4 MHz 92.6 MHz 92.8 MHz 93.0 MHz 93.2 MHz 93.4 MHz			

Fast in Vergessenheit geraten, nun mit DDR2-Speicher wieder aktuell: der Speichertakt. Jeder Athlon-64-Prozessor generiert diesen mithilfe eines ganzzahligen Speichterteilers, der direkt vom Prozessortakt abhängt. Ein 2.200-Megahertz-Prozessor zum Beispiel verwendet bei Einsatz von DDR400-Speicher den Teiler 11 ($2.200 : 11 = 200$ Megahertz), um den nötigen Speichertakt zu erzeugen. Bei „geraden“ Speichertakten von 200 oder 100 Megahertz läuft der Speicher immer mit dem optimalen Takt (weil seit geraumer Zeit praktisch nur noch DDR400 zum Einsatz kam, ist das auch der Grund, warum sich kaum noch jemand für Speichterteiler interessiert). Bei DDR2-Speicher des Typs 533, 667 und 800 wird der optimale Speichertakt aber bei einigen Modellen nicht mehr getroffen. Der 2.200-Megahertz-Prozessor steckt mit DDR2-667-RAM in einem Dilemma: Verwendet er den Teiler 6, dann resultiert daraus ein Speichertakt von 366 Megahertz – DDR2-667-Speicher taktet aber mit nur 333 und würde damit außerhalb der Spezifikation betrieben. Bleibt nur die Möglichkeit, den nächstgrößeren Teiler zu wählen. Mit einem Teiler von 7 beträgt die Taktfrequenz lediglich 314 Megahertz – womit der Rechner aber ein klein wenig Leistung verschenkt. Wer das nicht will, sollte die Teiler daher vor dem Kauf berechnen oder die Tabelle auf der linken Seite zu Hilfe nehmen.

Christian Götzel

»Henkel Trocken. Wenn er nass wäre, gäbe es einen Kurzschluss.«



Mit den AM2-Prozessoren erneuert AMD auch die Kühter der Boxed-Versionen. Im Bild das Modell aus unserem Testkit für den FX-62.

Noch mehr Prozessoren

Für den Sockel AM2 hat AMD außerdem elf Varianten mit besonders niedrigem Energieverbrauch vorgestellt.

WENIGER WÄRME

Maximal 65 Watt thermische Verlustleistung (Thermal Design Power, TDP) erzeugen die Energiespar-Prozessoren – die normalen Modelle erreichen 89, der FX-62 sogar 125 Watt. Möglich ist dies durch eine geringere Spannung. Im Gegensatz zu den normalen Prozessoren, betrieben mit 1,3 bis 1,35 Volt, benötigen die Energiesparvarianten 0,1 Volt weniger – 1,2 bis 1,25 Volt weniger gibt AMD als Standardspannung an. Zusätzlich bietet AMD noch einige Sempron-Prozessoren und eine spezielle Version des Athlon 64 X2 3800+ sowie des Athlon 64 3500+ für den Sockel AM2 an: Diese verbrauchen nur noch 35 Watt bei einer Spannung von 1,2 bis 1,25 (Sempron) beziehungsweise 1,025 bis 1,075 Volt (Athlon 64 3500+/X2 3800+). Vor allem die Sempron-Prozessoren könnten sich als beliebte Überaktuatorobjekte entpuppen – wie groß das Potenzial ist, klären wir in einer der nächsten Ausgaben.

KEIN NEUER KERN

Die Niedrigenergie-Prozessoren basieren allerdings nicht auf mobilen Prozessorkernen. »Für die EE-Modelle wurde kein anderer Kern verwendet,« bestätigte AMD-Sprecher Stephan Schwolow auf Anfrage. Offenbar verkauft man also herkömmliche Pro-

zessoren, die auch mit deutlich niedrigerer Spannung stabil laufen, unter neuem Namen. Im Prinzip nutzt AMD damit die Tatsache aus, dass sich die aktuellen Prozessoren mit zum Teil deutlich geringerer Spannung betreiben lassen und dann weniger Wärme und Strom erzeugen. Die Prozessoren der EE-Reihe waren zum Testzeitpunkt noch nicht in Deutschland verfügbar, die OEM-Preise (Original Equipment Manufacturer; Originalgerätehersteller) standen aber schon fest: Demnach schlägt AMD fünf bis 50 Prozent bei den EE-Varianten drauf, besonders hoch ist der Aufpreis bei Sempron-Modellen.

AM2: EIN ERSTES FAZIT

Sind Anwender nun zum Aufrüsten gezwungen? Die ersten Benchmarks der AM2-Prozessoren sind ermutigend, die Antwort lautet daher vorerst »Nein.« Zwar war klar, dass der Leistungsgewinn nur mäßig ausfällt – aber ein Plus von drei bis fünf Prozent hätten wir doch erwartet. Stattdessen erreicht der Sockel AM2 bei allen Tests annähernd die Leistung eines gleich getakteten Sockel-939-Prozessors, nur in einigen Spezialdisziplinen profitiert die neue Infrastruktur von der enormen Speicherbandbreite. Bei anderen Benchmarks arbeitete unser AM2-Rechner sogar etwas langsamer. Dennoch bietet der neue Sockel einige Vorteile: Besonders attraktiv sind die Energiespar-Pro-

zessoren der 65-Watt-Klasse und die Möglichkeit, ein preiswertes System auf Basis eines Sempron-Chips zusammenzubauen und später aufzurüsten. Und: Mittelfristig erscheinen wohl keine schnelleren Prozessoren für den Sockel 939, sodass die schnellsten Prozessoren zwingend eine der neuen Hauptplatinen mit Sockel AM2 benötigen. Möglicherweise bietet AMD schon bald

eine neue Prozessorrevision an, die dann schon DDR2-1066 unterstützen könnte. Einen echten Leistungssprung bringen aber vermutlich erst einschneidende Änderungen an der Architektur – diese will AMD mit dem Athlon-64-Nachfolger »K8L« präsentieren. Bis dieser auf den Markt kommt, vergehen aber noch mindestens zwölf Monate – etwaige Versäpungen nicht eingerechnet. Christian Gdglein

Info: Niedrigenergie-Prozessoren

Prozessor	Thermal Design Power	OEM-Preis	Aufpreis gegenüber Standard-CPU
Sempron 3000+ EE	35 Watt	100,- €	+10%
Sempron 3200+ EE	35 Watt	110,- €	+10%
Sempron 3400+ EE	35 Watt	120,- €	+10%
Athlon 64 3500+ EE	35 Watt	130,- €	+10%
Athlon 64 X2 3800+ EE	35 Watt	140,- €	+10%
Athlon 64 X2 3800+ EE	35 Watt	150,- €	+10%
Athlon 64 X2 4000+ EE	35 Watt	160,- €	+10%
Athlon 64 X2 4200+ EE	35 Watt	170,- €	+10%
Athlon 64 X2 4400+ EE	35 Watt	180,- €	+10%
Athlon 64 X2 4600+ EE	35 Watt	190,- €	+10%
Athlon 64 X2 4800+ EE	35 Watt	200,- €	+10%

Prozessor	Thermal Design Power	OEM-Preis	Nachlass gegenüber Energie-CPU
Sempron 3000+	62 Watt	USD 77	23%
Sempron 3200+	62 Watt	USD 87	20%
Sempron 3400+	62 Watt	USD 97	17%
Athlon 64 3500+	62 Watt	USD 107	14%
Athlon 64 X2 3800+	62 Watt	USD 117	11%
Athlon 64 X2 3800+	62 Watt	USD 127	8%
Athlon 64 X2 4000+	62 Watt	USD 137	5%
Athlon 64 X2 4200+	62 Watt	USD 147	2%
Athlon 64 X2 4400+	62 Watt	USD 157	0%
Athlon 64 X2 4600+	62 Watt	USD 167	-3%
Athlon 64 X2 4800+	62 Watt	USD 177	-6%

Neuer Modell mit 100 Watt TDP ■ AMD 3500+ mit 65 Watt TDP

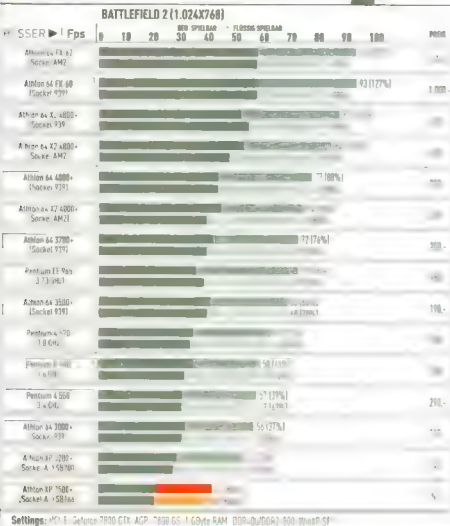
Leistung: Battlefield 2

- Bei Battlefield 2 liegen FX-60 und FX-62 fast gleichauf
- Ein Zweikern-Prozessor bringt etwa zehn Prozent mehr Leistung
- Intel-Prozessoren schneiden bei diesem Benchmark unterdurchschnittlich ab

1024x768,
KPID AA/AF

1.280x1.024
4x AA, 8-1A

Minimog-F



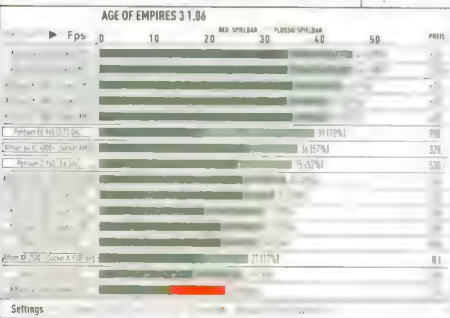
Settings: CPU: i GeForce 7800 GTX AGP ~800 GS 1 GB RAM DDR-DDR2 800 MHz P 51

Leistung: Age of Empires 3

- Kann ein aktuelles Spiel profitiert so stark von Zweikern CPUs wie AoE 3
- Unser Socket-AM2-Rechner ist geringfügig langsamer als die 939-Plattform
- Der DDR2-800-Speicher lief mit einer Command-Rate von 2T (DDR400 1T)

1 024x76
hour 4.4/

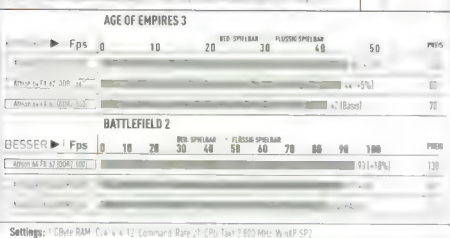
Minimum-Fps



Settings

Vergleich: Speicherteiler

- Mit DDR2-667 Speicher verliert vor allem Battlefield 2 an Leistung
- Bis zu zehn Prozent Leistungsverlust sind möglich

1 024x768
6400 A&S

Settings: 1 GByte RAM C-4 x 4 12 Forward Rate :7 (CPU: Jan 2 2000) 700 MHz: WinP SP2

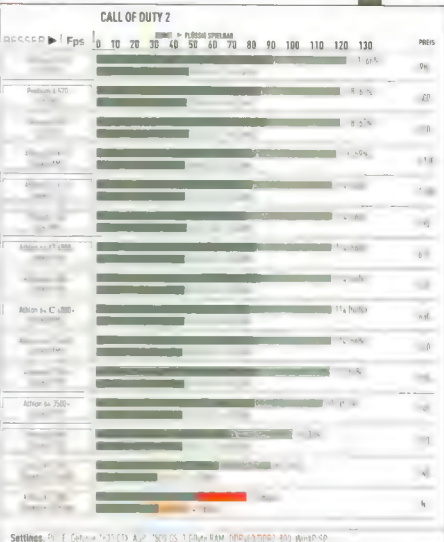
Leistung: Call of Duty 2

- Call of Duty 2 ist seit jeher eine Intel Domäne
- Der Pentium EE 965 liegt rund vier Prozent vor dem schnellsten AMD-Prozessor
- Bei hoher Qualität gibt es keine nennenswerten Leistungsunterschiede mehr

1 024x768,
kein AA/AF

1 280x1 02
4x AA, 8 1

Minimum-Fps

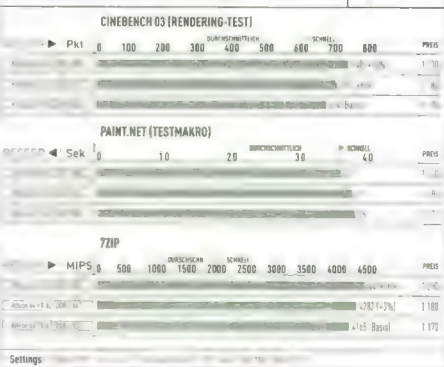


Settings: P1: E (Camera) * 33 (CT) AsP: * 500 GS: 1 GB, RAM: 600, (3.700) 400 Win10 S

Leistung: Speicher

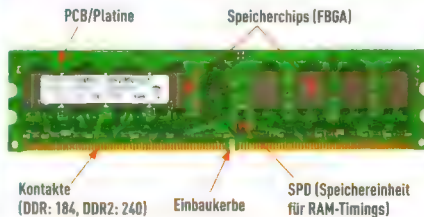
- DDR2-667 lief aufgrund des Testers mit 311 MHz DDR2-533 mit 255 MHz
- Alle Module liefen im Test mit einer Command-Rate von 2T mit 1T schneiden DDR2-533 und DDR2-667 etwas besser ab

den/MIPS



Settings

DDR2-RAM-Modul



»Total zugemüllt: Golfkurs.«



Die neuen Video-Grafikkarten der 72-Serie benötigen einen Steckplatz, in dem aber zwei Grafikprozessoren auf zwei Platinen.

Grafikkarten (PCI-Express): Asus

EN7950GX2

PREIS
PREIS/LEISTUNG
INFO

Ca. € 660,-
Ausreichend
www.asus.com/de

- SLI auf einer Grafikkarte
- Hauptplatinen-Kompatibilität
- 2D-Lautstärke
- Hoher Preis

AUSSTATTUNG	5,13	GESAMTWERTUNG
EIGENSCHAFTEN	5,13	1,48
LEISTUNG	1,02	

Mit der **EN7950GX2** präsentiert Asus eine der ersten Dual-GPU-Grafikkarten für den Einzelhandel. So können Sie jetzt auch auf PCI-E-Einzel-Steckplatz-Platinen SLI nutzen.

Bei der GeForce 7950 GX2 kommen zwei G71-Grafikchips zum Einsatz, die sich je auf einer Platine befinden und übereinander verschraubt sind. Chip und Speicher sind mit 500/600 Megahertz getaktet (7900 GTX: 650/800). Insgesamt befinden sich auf der Grafikkarte 1.024 Megabyte Speicher. Ein SLI-fähiges Mainboard ist zum Betrieb einer einzelnen Grafikkarte nicht erforderlich – Quad-SLI mit zwei Karten ist ebenfalls möglich. Auf jeder Platine sitzt ein Kühler mit einem 40-mm-Lüfter, temperaturabhängig gesteuert (GPU-Temperatur unter Volllast: 80 °C). Im Windows-Betrieb messen wir nur 1,1 Sone, während der Lüfter in PC-Spielen eine Lautheit von 3,2 Sone erzeugt. In unserem AMD-Test-PC ermitteln wir eine Leistungsaufnahme von insgesamt 274 Watt (mit 7900 GTX: 254). Asus stattet die Karte mit den Spielen *King Kong* und *Project Snowblind* sowie Adaptionen aus *Call of Duty 2* (1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF) liegt die 7950 GX2 um 25 Prozent vor der 7900 GTX. Eine 7900 GTX im SLI-Modus ist aufgrund der Taktfrequenz um 19 Prozent schneller als eine 7950 GX2.

Daniel Waadt

»Organspende: Farbigen-Vagina.«



Die Kraft von Razer ist sehr kompakt und eher puristisch ausgestaltet. Selbsttastens oder Sensorwippen für die dpi-Einstellung fehlen.

Eingabegeräte: Razer

Krait

PREIS
PREIS/LEISTUNG
INFO

Ca. € 40,-
Gut
www.razerzone.com

- Latenz
- Präzision
- Nur drei Tasten
- Indirekte dpi-Umschaltung

AUSSTATTUNG	5,20	GESAMTWERTUNG
EIGENSCHAFTEN	5,20	1,86
LEISTUNG	1,00	

Mit der **KRAIT** schickt Razer eine Puristen-Maus ins Rennen, die speziell für Echtzeit-Strategie und Mehrspieler-Online-Rollenspiele geeignet sein soll. Wir sagen, was der Nager leistet. Genauso wie ein Körperteil des Autors dieser Zeilen, ist mit einer Länge von rund zwölf Zentimetern und einem Gewicht von 80 Gramm die für Rechts- und Linkshänder geeignete Krait ein wahres Leichtgewicht. Statt eines Lasers kommt bei der neuen Razer-Maus noch LED-Technik mit maximal 1.600 dpi zum Einsatz. Spartanisch ist die Ausstattung – es sind nur zwei Haupttasten und ein Scrollrad vorhanden. Auf Wunsch stellen Sie die Auflösung per Mauseinstellung um, allerdings ist dafür noch eine weitere Maustaste zu drücken. Die Haupttasten lösen sich etwas zu leicht aus. In Windows und in Spielen ist die Krait zwar präzise, wirkt aber etwas „nervös“. Die variablen Einstellungsmöglichkeiten und das mit 215 Zentimeter extrem lange Kabel machen die Krait für Low-, aber auch für High-Sense-Zocker interessant. Der Preis von 40 Euro ist hoch angesetzt. Die Eignung für Mehrspieler-Online-Rollenspiele können wir nur bedingt attestieren, da etwa viele *World of Warcraft*-Spieler mehr als die hier verwendeten drei Mausknöpfe bevorzugen.

Lars Craemer



»Mit Bedienungsanleitung: Aktenkoffer für Frauen.«

Mit der 7200.10 bietet Seagate eine der ersten Festplatten mit der neuen Perpendicular-Recording-Technik an. Wir haben das Gerät mit dem Zangenschieber-Messgerät für Sie getestet.

Festplatten: Seagate

7200.10 ST3750640AS

PREIS
PREIS/LEISTUNG
INFO

Ca. € 400,-
Befriedigend
www.seagate.de

- Speicherplatz
- Geschwindigkeit
- Lautstärkeentwicklung
- Preis

AUSSTATTUNG	1,40	GESAMTWERTUNG
EIGENSCHAFTEN	5,20	1,85
LEISTUNG	1,05	

Die ersten 3,5-Zoll-Festplatten mit Perpendicular-Recording-Technik für höhere Datendichte kommen auf den Markt. Wir testeten die neue **7200.10-Serie** von Seagate.

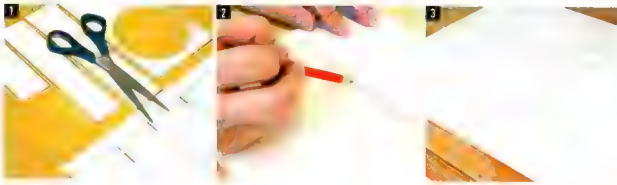
Größe und Datendichte der Festplatte sind beeindruckend: 750 Gigabyte Daten kann unsere Test-Festplatte ST3750640AS (16 Megabyte Cache) aufnehmen. Pro Platte sind das 188 Gigabyte – das entspricht einer Datendichte von 139 Gigabit pro Quadratzoll. Die Festplatte ist über SATA angeschlossen. Laut Seagate soll die Serie SATA II unterstützen, in unseren Testsystemen konnten wir die Festplatte allerdings nur als SATA-I-Laufwerk ansprechen. Auf die sehr gute Leistung der Festplatte hat das keinen Einfluss: Sie liest Daten mit einer Geschwindigkeit von 65,5 Megabyte pro Sekunde und schreibt mit durchschnittlich 57,6 Megabyte pro Sekunde: Top-Werte. Der Anwendungsinde (h2bench) ist mit 27,2 ebenfalls sehr gut, nur die neuen Razer-Festplatten mit 10.000 Umdrehungen sind bei diesem Test besser als die ST3750640AS. Die Festplatte ist auch unter Belastung nicht lauter als 2 Sone, dabei bleibt die ST3750640AS relativ kühl. Die Perpendicular-Recording-Technik kann auf Anhieb überzeugen. Mit 400 Euro ist die Platte allerdings nicht billig.

Kay Beinroth

170 8/2006 PC ACTION

Bauanleitung: VGA-Lufttunnel**1. Schablone ausschneiden und Linien auf dem Holz einzeichnen**

Unsere Schablonen passen für viele gängige Grafikkarten im Referenzdesign. Nachdem Sie die Schablonen ausgeschnitten haben, legen Sie diese auf das Holz und zeichnen die Umrisse ein. Bastler können mit Bleistift und Zirkel auch eine eigene Schablone erstellen.



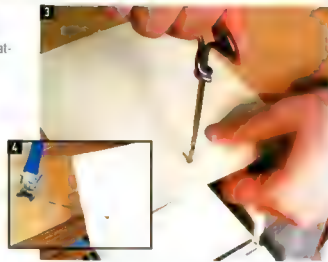
AUF DVD
Schablonen-PDFs auf der DVD zum Ausdrucken

2. Holzteile sägen

Sägen Sie zunächst mit einer herkömmlichen Laubsäge alle geraden Flächen aus. Verwenden Sie Sägeblätter mit der Größe „3“ (Bild 1).

Mit einer Feile oder Schmirgelpapier glätten Sie die gesägten Flächen (Bild 2).

2



Um einen Kreis zu sägen, bohren Sie zunächst mit dem Nagelbohrer ein Loch (Bild 3). Anschließend können Sie das Sägeblatt durchführen (Bild 4).

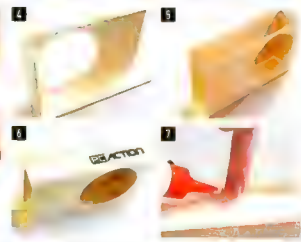
3. Holzstücke fixieren und zusammenkleben

Beginnen Sie zunächst damit, die Vorderseite (mit dem Loch) an der Steckplatzwand zu befestigen. Vor dem Kleben sollten Sie die Seiten mit Klebeband fixieren (Bild 1).



Leimen Sie die Ränder (Bild 2) und auch die Innenseite, um einen besseren Halt zu gewährleisten sowie offene Flächen zu versiegeln (Bild 3).

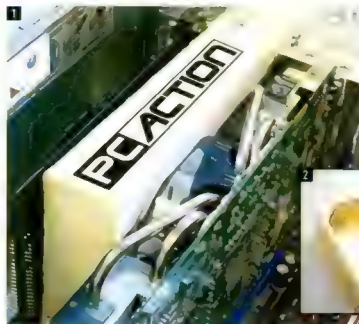
Als Nächstes kleben Sie die hintere Seitenwand an. Bringen Sie den Leim jeweils an der Sägefläche der Seitenwand an (Bild 4).



Nun können Sie die Rückseite (Bild 5) sowie die Seitenwand (Bild 6) befestigen. Breiten Sie die Seitenwand bei großen Kühlern (keine Mainboard-Probleme) Versiegeln Sie alle Flächen mit Leim (Bild 7).

4. Loch für Befestigung am Blech des Einstechplatzes bohren

Bringen Sie den fertigen VGA-Lufttunnel im Gehäuse an (Bild 1), damit Sie von außen die Bohrpunkte zur Befestigung markieren können (Bild 2). Dann dürfen Sie endlich mal bohren (Bild 3).

5. VGA-Lufttunnel im Betrieb

Der Grafikkarten-Kühler bekommt nun Frischluft von außerhalb des Gehäuses (Bild 1). Ein Nachbau aus Pappe (Karton) ist auch möglich, aber nicht so stabil (Bild 2).



Das sind geile Teile!

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Ganz egal, ob Grafikkarte, Mainboard oder Lautsprecher – wir wissen genau, was Sie wirklich brauchen!

GRAFIKKARTEN

AGP-KARTEN

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps (kein AA/AF)* 1.024 x 768	Fps (4x AA/8.1 AF)* 1.280 x 1.024	Wertung
Gainward Bi ss 7800 GS	ca. € 380,-	Geforce 7800 GS	512 DDR3 (1,4 ns)	425/675 MHz	0,4 Sone	74,9 fps	39,3 fps	
MSI NX7800 GS TD256	ca. € 790,-	Geforce 7800 GS	256 DDR3 (1,4 ns)	375/603 MHz	2,9 Sone	70,7 fps	33,4 fps	
Evga Eforce 7800 GS SC	ca. € 310,-	Geforce 7800 GS	256 DDR3 (1,4 ns)	460/675 MHz	3,1 Sone	73,8 fps	36,2 fps	
Cgabyte GV N661T2NP	ca. € 170,-	Geforce 6600 GT	128 DDR (1,8 ns)	500/563 MHz	0 Sone	51,2 fps	16,9 fps	
Leadtek Winfast A6600GT TDH	ca. € 130,-	Geforce 6600 GT	128 DDR (2 ns)	500/459 MHz	1,2 Sone	49,5 fps	15,6 fps	
MSI NX6600GT VTD 128	ca. € 150,-	Geforce 6600 GT	128 DDR (2 ns)	500/459 MHz	1,6 Sone	49,5 fps	15,6 fps	
Sapphire Radeon X1600 Pro	ca. € 130,-	Radeon X1600 Pro	256 DDR2 (2,5 ns)	500/405 MHz	1,3 Sone	39,1 fps	14,5 fps	

PCI-EXPRESS-KARTEN

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps (kein AA/AF)* 1.280 x 1.024	Fps (4x AA/8.1 AF)* 1.280 x 1.024	Wertung
Asus EA7800GT Dual	ca. € 720,-	2x Geforce 7800 GT	512 DDR3 (1,4 ns)	430/620 MHz	2,4 Sone	82,9 fps	64,4 fps	1,49**
Asus EA7800GT Top	ca. € 550,-	Radeon X1800 XT	512 DDR3 (1,2 ns)	695/793 MHz	1,6 Sone	81,1 fps	53,4 fps	
„easylex“ PX7900 GTX TDH Extreme	ca. € 580,-	Geforce 7900 GTX	512 DDR3 (1,1 ns)	675/830 MHz	0,7 Sone	82,5 fps	53,4 fps	
Sapphire Toxic X1900 XTX	ca. € 590,-	Radeon X1900 XTX	512 DDR3 (1,1 ns)	648/774 MHz	2,3 Sone	87,6 fps	56,1 fps	
MSI NX7900GTX 120512E	ca. € 480,-	Geforce 7900 GTX	512 DDR3 (1,1 ns)	658/800 MHz	0,7 Sone	82,7 fps	53,1 fps	
Ganward Buss 7900 GTX PCX	ca. € 490,-	Geforce 7900 GTX	512 DDR3 (1,1 ns)	658/800 MHz	0,7 Sone	82,7 fps	53,1 fps	
Asus EA7900DXT	ca. € 490,-	Radeon X1900 XTX	512 DDR3 (1,1 ns)	648/774 MHz	4 Sone	87,6 fps	56,1 fps	
Club 3D Radeon X1900 XTX	ca. € 500,-	Radeon X1900 XTX	512 DDR3 (1,1 ns)	648/774 MHz	3 Sone	87,6 fps	56,1 fps	
Hin X1800 XT OC Edition	ca. € 340,-	Radeon X1800 XT	512 DDR3 (1,2 ns)	695/797 MHz	2,8 Sone	81,1 fps	53,4 fps	
Sapphire Radeon X1900 XT	ca. € 450,-	Radeon X1900 XT	512 DDR3 (1,1 ns)	671/720 MHz	4,1 Sone	86,5 fps	50,9 fps	
MSI RX1800XT V20512E	ca. € 340,-	Radeon X1800 XT	512 DDR3 (1,2 ns)	621/747 MHz	2,8 Sone	77,7 fps	49,7 fps	
Sapphire Radeon X1800 XT/256	ca. € 310,-	Radeon X1800 XT	256 DDR3 (1,2 ns)	621/747 MHz	3 Sone	77,7 fps	49,7 fps	
Club 3D Radeon X1800 XT/256	ca. € 450,-	Radeon X1800 XT	256 DDR3 (1,2 ns)	621/747 MHz	3 Sone	77,7 fps	49,7 fps	
Asus EA7800GTX	ca. € 430,-	Geforce 7800 GTX	256 DDR3 (1,1 ns)	430/600 MHz	1,2 Sone	75,5 fps	40,6 fps	
Leadtek Winfast PX7800GTX TDH	ca. € 460,-	Geforce 7800 GTX	256 DDR3 (1,6 ns)	430/600 MHz	1,4 Sone	75,5 fps	40,6 fps	
„easylex“ Winfast PX7800GT Extreme	ca. € 370,-	Geforce 7800 GT	256 DDR3 (2 ns)	450/525 MHz	2,8 Sone	74,7 fps	37,6 fps	
Xfx 7800 GT Extreme Gamer	ca. € 300,-	Geforce 7800 GT	256 DDR3 (2 ns)	450/525 MHz	2,8 Sone	74,7 fps	37,6 fps	
Asus EA7800DL	ca. € 350,-	Radeon X1800 XL	256 DDR3 (1,4 ns)	500/495 MHz	4,6 Sone	71,4 fps	38,3 fps	
Asus EA7800GT	ca. € 380,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 (1,4 ns)	550/790 MHz	3,1 Sone	79,1 fps	59,7 fps	
Evga 7900 GT OC Supercooled	ca. € 380,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 (1,4 ns)	450/640 MHz	3,1 Sone	83,4 fps	44,1 fps	
Ganward Buss 7900 GT PCX	ca. € 340,-	Radeon X1800 XL	256 DDR3 (1,4 ns)	500/495 MHz	4,6 Sone	71,4 fps	38,3 fps	
MSI RX1800 XL V20256E	ca. € 330,-	Radeon X1800 XL	256 DDR3 (1,4 ns)	500/495 MHz	4,6 Sone	71,4 fps	38,3 fps	
Sapphire Radeon X1800 XL	ca. € 320,-	Radeon X1800 GTO	256 DDR3 (2 ns)	500/495 MHz	4,5 Sone	70,5 fps	32,5 fps	
Sapphire Radeon X1800 GTO	ca. € 220,-	Radeon X1800 GTO	256 DDR3 (2 ns)	500/495 MHz	4,2 Sone	70,5 fps	32,5 fps	
TU Powercolor X1800 GTO	ca. € 190,-	Geforce 7800 GT	256 DDR3 (1,4 ns)	560/700 MHz	4 Sone	68,5 fps	33 fps	
MSI NX7800GT 120264E	ca. € 230,-	Radeon X1800 GTO	256 DDR3 (2 ns)	500/495 MHz	4,5 Sone	70,5 fps	32,5 fps	
Gigabyte GC X1800GT DD VDD3	ca. € 230,-	Radeon X1800 GTO	256 DDR3 (2 ns)	500/495 MHz	4,5 Sone	70,5 fps	32,5 fps	

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

17 ZOLL

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Samsung Syncmaster 730BF	ca. € 240,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	80 bis 250 cd/m ²		
Asus PM171U	ca. € 300,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Gut	Sehr gut	100 bis 410 cd/m ²		
Eizo E-Flexscan M1700	ca. € 300,-	D-Sub, DVI-D	27 ms	Gut	Gut bis sehr gut	75 bis 260 cd/m ²	Lautsprecher	
Bening B1700	ca. € 250,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	180 bis 290 cd/m ²		
Viewsonic Vx724	ca. € 300,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	120 bis 280 cd/m ²	Lautsprecher, USB-Hub	
Hyundai Imagequest 070U	ca. € 300,-	D-Sub, DVI-D	17 ms	Sehr gut	Gut	120 bis 300 cd/m ²		
Acer AL1751be	ca. € 270,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut	38 bis 210 cd/m ²	USB-Hub, Lautsprecher	
Philips 17036	ca. € 280,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	120 bis 290 cd/m ²	Lautsprecher	
Jyoma Pro Lite E431S	ca. € 250,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 250 cd/m ²	Lautsprecher	
Madtara Belinea 101730	ca. € 250,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 250 cd/m ²	Lautsprecher	

19 ZOLL

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Beng FP936X	ca. € 350,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	35 bis 260 cd/m ²		
Samsung Syncmaster 960BF	ca. € 360,-	DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 260 cd/m ²	Software OSD	
Eizo Flexscan M1950	ca. € 750,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Sehr gut	75 bis 275 cd/m ²	USB-Hub, Lichtsensor	
Viewsonic v922	ca. € 400,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	65 bis 280 cd/m ²		
Acer AL1915Cs	ca. € 390,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 400 cd/m ²	Lautsprecher	
Samsung Syncmaster 930BF	ca. € 330,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	80 bis 250 cd/m ²	Magichighlight	
Beng FP916G	ca. € 270,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut	40 bis 250 cd/m ²		
Viewsonic V924	ca. € 330,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut	65 bis 190 cd/m ²		
Viewsonic V930	ca. € 450,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Gut	80 bis 245 cd/m ²		
LG 1912P	ca. € 410,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 260 cd/m ²		
Nec MultiSync 1970SX	ca. € 450,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	40 bis 373 cd/m ²		
Hyundai Imagequest 1900+	ca. € 360,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	60 bis 210 cd/m ²		

20 BIS 24 ZOLL

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Viewsonic Vx225wm (20 Zoll)	ca. € 450,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Sehr gut	35 bis 300 cd/m ²		
Eizo S210W (21 Zoll)	ca. € 950,-	D-Sub, DVI-D	29 ms	Sehr gut	Sehr gut	80 bis 400 cd/m ²	USB-Hub	
Dell UltraSharp 2405FPW (24 Zoll)	ca. € 1.000,-	D-Sub, DVI-D, S-Video	29 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	130 bis 340 cd/m ²	9-in-1 Kartentester	
Acer F-20 Wide (20 Zoll)	ca. € 700,-	D-Sub, DVI-D, S-Video	23 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 310 cd/m ²	USB-Hub, Lautsprecher	
Dell UltraSharp 3007WFP (30 Zoll)	ca. € 2.100,-	D-Sub, DVI-D	30 ms	Sehr gut	Sehr gut	100 bis 330 cd/m ²	USB-Hub, Kartentester	
Samsung Syncmaster 242MP (24 Zoll)	ca. € 1.300,-	D-Sub, DVI-D, Scart, TV	35 ms	Sehr gut	Sehr gut	70 bis 450 cd/m ²	TV Tuner, Lautsprecher	

HAUPTPLATINEN

SOCKET 939 - ATHLON 64 FX, ATHLON 64 X2, OPTERON

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	LAN	Ausstattung	Leist. Sound	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus A8N32 SLI Deluxe	ca. € 170	Nforce4 SLI x16	028727/01	-	3	x16 (2) x4 (1)	2x 1 000 MB/s	6x SATA RAID, Firewire, Headtype	Gut	Bestanden	Bestanden	1,44
Asus A8N SLI Premium	ca. € 140	Nforce4 SLI	03071/02	-	3	x16 (2) x1 (2)	2x 1 000 MB/s	8x SATA RAID, Firewire, Headtype	-	Bestanden	-	1,48
Asus A8N32 MXP Deluxe	ca. € 160	R0460	03055/020	-	3	x16 (2) x1 (1)	2x 1 000 MB/s	6x SATA RAID, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	-
Asus A8N SLI Deluxe	ca. € 130	Nforce4 SLI	10971/02	-	3	x16 (2) x1 (2)	2x 1 000 MB/s	6x SATA RAID, Firewire	-	Bestanden	-	-
Abit KN8 SLI	ca. € 180	Nforce4 SLI	1471/0	-	2	x16 (2) x1 (3)	1 000 MB/s	4x SATA RAID, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	-
Bioslar Nforce4 U	ca. € 85	Nforce4 Ultra	nforce4U2/0	1	3	x16 (1) x1 (2)	1 000 MB/s	4x SATA RAID, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	-
Asus A8N SLI	ca. € 110	Nforce4 SLI	10971/02	-	3	x16 (2) x1 (2)	1 000 MB/s	4x SATA RAID, Firewire	-	Bestanden	-	-
MSI K8N Diamond Plus LE	ca. € 180	Nforce4 SLI x16	11271/0	-	2	x16 (2) x4 (1) x1 (2)	2x 1 000 MB/s	6x SATA RAID, Audigy 2, Headtype	Gut	Bestanden	Bestanden	-
MSI K8N Diamond 546	ca. € 150	Nforce4 SLI	1019/Porse	-	3	x16 (2)	2x 1 000 MB/s	4x SATA RAID, Firewire, WLAN	-	Bestanden	-	-
Gigabyte K8N F (Rev. 1.1)	ca. € 70	Nforce4	F27/1	-	3	x16 (1) x1 (3)	1 000 MB/s	4x SATA RAID, Firewire, Dual BIOS	-	Bestanden	-	-
Epox nPA+ Ultra	ca. € 90	Nforce4 Ultra	22 03 05/0	-	3	x16 (2) x1 (3)	1 000 MB/s	4x SATA RAID, Firewire	-	Bestanden	-	-
Gigabyte K8N Pro SLI	ca. € 95	Nforce4 SLI	1471/0	-	2	x16 (2) x1 (2)	1 000 MB/s	4x SATA RAID, Firewire, Dual BIOS	-	Bestanden	-	-
Sapphire Pure Crossfire	ca. € 100	RD480	26051077/0	-	2	x16 (2)	1 000 MB/s	6x SATA RAID, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	-
DHL LP UT RD4200 CF DR	ca. € 170	RD480	141/003	-	3	x16 (2) x1 (1)	2x 1 000 MB/s	8x SATA RAID, Firewire, Diag. LED	Befriedigend	Bestanden	Bestanden	-
MSI RD480 Neo2 FR	ca. € 100	RD480	3107/0	A	2	x16 (2) x1 (2)	1 000 MB/s	4x SATA RAID, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	-
E-negroup KM7 Extreme	ca. € 100	Nforce4 Ultra	11071/0	-	3	x16 (1) x1 (2)	2x 1 000 MB/s	6x SATA RAID, Firewire	-	Bestanden	-	-
Abit AX8	ca. € 90	K81890	11071/0	-	3	x16 (1) x1 (3)	1 000 MB/s	4x SATA RAID, Firewire	-	Bestanden	-	-
Asrock 939S1i eSATA2	ca. € 60	U1697	11071/0	-	3	x16 (2) x1 (1)	1 000 MB/s	4x SATA RAID, Future CPU Port	-	Bestanden	Bestanden	-
Abit AN8 SLI	ca. € 120	Nforce4 SLI	1471/0	-	2	x16 (2) x1 (2)	1 000 MB/s	4x SATA RAID, Future CPU Port	-	Bestanden	-	-
Epox nPA7	ca. € 70	Nforce4	10-03 2005/0	-	2	x16 (1) x1 (2)	1 000 MB/s	4x SATA RAID, Firewire	-	Bestanden	-	-
Abit Fatal1ty AN8 SLI	ca. € 160	Nforce4 SLI	1571/0	-	2	x16 (2) x1 (2)	1 000 MB/s	4x SATA RAID, Firewire	-	Bestanden	-	-
Digi Tangent KX7 SLI DR	ca. € 180	Nforce4 SLI	125A	-	2	x16 (2) x1 (2)	2x 1 000 MB/s	8x SATA RAID, Firewire, Frontbl.	-	Bestanden	-	-
Erftgroup KX7 SLI	ca. € 60	K81800 Pro	1287/0	1	5	-	1 000 MB/s	2x SATA RAID, Frontblende	-	Bestehen	-	-
MSI K8N Neo3 Platinum	ca. € 110	Nforce4 Ultra	1107A/Porse	-	4	x16 (1) x1 (1)	2x 1 000 MB/s	8x SATA RAID, Firewire, Diag. LED	-	Bestanden	-	-
Sapphire Pure Crossfire Adv	ca. € 110	RD480	26051077/0	-	2	x16 (2) x1 (2)	1 000 MB/s	4x SATA RAID, Firewire	Befriedigend	Bestanden	Bestanden	-
Asus A8N-MXP	ca. € 90	RD480	02717/026	-	3	x16 (2) x1 (1)	1 000 MB/s	4x SATA RAID, Firewire	Gut	Bestanden	LAN nicht best.	-
MSI K8T Neo2 F V2 D	ca. € 55	K81800 Pro	3178	1	4	-	1 000 MB/s	3x SATA RAID, Firewire	-	Bestanden	-	-
Asrock 939AA Ultra	ca. € 50	Jh 1495	1107/04	1	3	x16 (1) x1 (1)	1 000 MB/s	3x SATA RAID, Future CPU Port	-	Bestanden	-	-
Abitanion K8NF4X	ca. € 80	Nforce4	R1127/1	-	2	x16 (1) x1 (3)	1 000 MB/s	4x SATA RAID, Firewire	-	Bestanden	-	-
Asus A8V C Deluxe	ca. € 110	K81890	1004/03	-	3	x16 (1) x1 (2)	1 000 MB/s	2x SATA RAID, Firewire	-	Bestanden	-	-
E-negroup Nforce4 A939	ca. € 60	Nforce4	1100/0	-	3	x16 (1) x1 (2)	1 000 MB/s	4x SATA RAID, Firewire	-	Bestanden	-	-

SOCKET 775 - PENTIUM 4 EE, CELERON D

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	LAN	Ausstattung	Leist. Sound	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus P5N32 SLI Deluxe	ca. € 180	Nforce4 SLI x16	028727/01	-	2	x16 (2) x4 (1) x1 (2)	2x 1 000 MB/s	6x SATA RAID, Firewire, Headtype	Gut	Bestanden	Bestanden	-
Gigabyte BN SL Deluxe Royal	ca. € 230	Nforce4 SLI II	F17/1	-	1	x16 (4) x1 (2)	2x 1 000 MB/s	4x SATA RAID, Firewire, Dual BIOS	-	Bestanden	Bestanden	-
Asus P5N32D Premium WHI TV	ca. € 270	955A	02067/02	-	3	x16 (2) x1 (1)	2x 1 000 MB/s	4x SATA RAID, Wi-Fi, TV-Karte	-	Bestanden	-	-
Abit Fatal1ty ABX2	ca. € 120	925XE	1107/0	-	2	x16 (1) x1 (2)	1 000 x 1 000 MB/s	4x SATA RAID, Firewire, Diag. LED	-	Bestanden	-	-
Epox 5NVA+ SLI	ca. € 190	Nforce4 SLI II	5627/0	-	2	x16 (2) x1 (2)	1 000 MB/s	4x SATA RAID, Firewire, SATA Kit	-	Bestanden	-	-
Gigabyte 8N-SLI Pro	ca. € 90	Nforce4 SLI II	F17/0	-	2	x16 (2) x1 (2)	1 000 MB/s	4x SATA RAID, Firewire, Dual BIOS	-	Bestanden	-	-
Asus P5B2 Deluxe WHI TV	ca. € 220	945P	03047/02	-	3	x16 (2) x1 (1)	1 000 MB/s	6x SATA RAID, Wi-Fi, TV Karte	-	Teilbestanden	-	-
Asus P5B2D Premium WHI TV	ca. € 160	925XE	103047/02	-	3	x16 (1) x1 (2)	2x 1 000 MB/s	8x SATA RAID, Firewire, WLAN	-	Bestanden	-	-
Aspen 915GA HFS (S0479)	ca. € 210	915S	A71/0	-	2	x16 (1) x1 (2)	1 000 MB/s	4x SATA RAID, Firewire, Kühler	-	Bestanden	-	-
MSI 865PE Neo2 F	ca. € 80	865PE	5107/0	1	5	-	1 000 MB/s	2x SATA	-	Bestanden	-	-
Gigabyte 865PSA Royal	ca. € 190	955A	F57/0	-	3	x16 (1) x1 (2)	2x 1 000 MB/s	6x SATA RAID, Bluetooth	-	Bestanden	-	-
Abit AN8S Max	ca. € 180	955A	1107/0	-	2	x16 (1) x1 (2)	2x 1 000 MB/s	6x SATA RAID, Firewire, Headtype	-	Bestanden	-	-

ARBEITSSPEICHER DDR

DDR UNBUFFERO

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Stabiler Takt	Garantierte Latenzen	Stabile Latenzen DDR400, 2,6 Volt	Wertung
Crucial Ballistix BL1KX16668/2400	ca. € 120	2x 512 MByte DDR400	280 MHz DDR 2,6 Volt	2-2-2-6	15-2-2-5	1,49
Consign TWINX1024-3200CL	ca. € 150	2x 512 MByte DDR400	270 MHz DDR 3,2 Volt	2-2-2-5	-	-
Crucial Ballistix X Tracer BL1KX16668/2400	ca. € 230	2x 512 MByte DDR400	280 MHz DDR 2,6 Volt	2-2-2-5	4-4-4-8	-
Consign TWINX2048-3600CL PRO	ca. € 280	2x 1 024 MByte DDR400	240 MHz DDR 3,2 Volt	2-3-2-6	-	-
G.Skill (F1) 3200CLJ7 2GBX2	ca. € 270	2x 1 024 MByte DDR400	240 MHz DDR 2,6 Volt	2-3-2-5	-	-
OCZ OC2048-3600CL GCX1-K	ca. € 210	2x 1 024 MByte DDR400	240 MHz DDR 2,6 Volt	2-3-3-8	-	-
Consign TWINX2048-4400PRO	ca. € 310	2x 1 024 MByte DDR500	270 MHz DDR 3 Volt	3-3-3-8	-	-
G.Skill F1-4000USJ2 2GBX2	ca. € 290	2x 1 024 MByte DDR500	260 MHz DDR 2,8 Volt	3-3-3-8	-	-
G.Skill F1-4000USJ2 2GBX2	ca. € 290	2x 1 024 MByte DDR500	260 MHz DDR 2,8 Volt	3-4-4-8	-	-

CPU-KÜHLER

Hersteller/Modell	Anbieter (u. a.)	Preis	Socket	Lautheit (12 V/7 V)	Temperatur (12 V/7 V)	Geeignet bis ...	Wertung
Thermaright NightHawk HX-100W	www.rosemagic.de	ca. € 50	754, 939, 940	0,5/0,3 Sone	52/60 Grad Celsius	Athlon 64 FX 607X2 4800+	1,49
Thermaright NightHawk XP-120	www.pc-world.de	ca. € 80	754, 939, 940, 478	1,4/0,6 Sone	52/57 Grad Celsius	Athlon 64 FX 607X2 4800+	-
Thermaright NightHawk SL-120 AMT FG	www.pc-world.de	ca. € 80	754, 939, 940, 478	0,8/0,6 Sone	51/59 Grad Celsius	Athlon 64 FX 607X2 4800+	-
Thermatake Ice Lychon	www.thermatake.de	ca. € 35	A, 754, 939, 940, 478, 775	10/5 Sone	53/63 Grad Celsius	Athlon 64 FX 607X2 4800+	-
Thermaright XP-90C	www.hardware-sieger.de	ca. € 45	478, 775, 754, 939, 940	0,7/0,5 Sone	52/67 Grad Celsius	Athlon 64 FX 607X2 4800+	-
ArcticCooler GT-1000	www.pc-iceberg.de	ca. € 35	478, 775, 754, 939, 940, A	16/8 Sone	51/57 Grad Celsius	Athlon 64 FX 607X2 4800+	-
EKL V8	www.evl.de	ca. € 40	478, 775, 754, 939, 940	1,5/0,6 Sone	54/62 Grad Celsius	Athlon 64 FX 607X2 4800+	-
Edman CNP57700-CPU	www.pc-cooling.de	ca. € 35	478, 775, 754, 939, 940, A	1,8/0,8 Sone	50/55 Grad Celsius	Athlon 64 FX 607X2 4800+	-
Syrrhe Katana	www.cozok.de	ca. € 70	A, 754, 939, 940, 478, 775	1/0,1 Sone	51/65 Grad Celsius	Athlon 64 FX 607X2 4800+	-
Arctic Cool 120 AC 920	www.cozok.de	ca. € 45	754, 939, 940, 478, 775	2,8/0,7 Sone	50/67 Grad Celsius	Athlon 64 FX 607X2 4800+	-
EKL Solertronic 3HP L	www.evl.de	ca. € 75	754, 939, 940	1,1/0,4 Sone	53/68 Grad Celsius	Athlon 64 FX 607X2 4800+	-
Syrrhe Shogun	www.at-ic.computer.de	ca. € 50	478, 775, 754, 939, 940	1,4/0,6 Sone	47/54 Grad Celsius	Athlon 64 FX 607X2 4800+	-
Arctic Cooling Freezer 64 Pro	www.arctic-cooling.de	ca. € 15	754, 939, 940	1,2/0,4 Sone	52/58 Grad Celsius	Athlon 64 FX 607X2 4800+	-
Sharkoon Red Shock	www.alternate.de	ca. € 35	754, 939, 940, 478, 775	2,8/0,9 Sone	51/61 Grad Celsius	Athlon 64 FX 607X2 4800+	-

VGA-KÜHLER

Hersteller/Modell	Anbieter (u. a.)	Preis	Lüfter	Lautheit (12 V)	Temperatur 3D (Chip)	Ideal für ...	Wertung
Zalman V900-CU	www.zalman.co.kr	ca. € 30	74 (75 mm)	0,5 Sone	47 Grad Celsius (GeForce 7900 GT)	GF67 und Radeon-Serie	1,49
Zalman V900-CU, LED	www.zalman.co.kr	ca. € 25	74 (75 mm)	0,5 Sone	48 Grad Celsius (GeForce 6800 GT)	GF67 und Radeon-Serie	-
Zalman V900 AlCu	www.zalman.co.kr	ca. € 70	74 (75 mm)	0,5 Sone	71 Grad Celsius (GeForce 6800 GT)	GF67 und Radeon-Serie	-
Arctic Cooling AT-Silencer 5	www.arctic-cooling.com	ca. € 15	74 (75 mm)	1 Sone	60 Grad Celsius (Radeon X850 XT)	X800/X950-Serie	-
Arctic Cool mit AccoPro X1	www.arctic-cooling.de	ca. € 70	74 (60 mm)	0,8 Sone	60 Grad Celsius (GeForce 7800 GT)	6800- und 7800-Serie	-
Syrrhe K Formula VFI Plus	www.alternate.de	ca. € 25	74 (80 mm)	0,5 Sone	53 Grad Celsius (GeForce 7900 GT)	GF6- und Radeon-Serie	-

NETZTEILE

	Anbieter (u. a.)	Preis	Gesamtleistung	+3,3 V/+5 V/+12 V	Lautheit (Win/3D)	Temperatur (3D)*	Wertung
Abus	Abus	11,90	1000 W	1000 W	1000 W	1000 W	1,0
Abus	Abus	11,90	1000 W	1000 W	1000 W	1000 W	1,0
Abus	Abus	11,90	1000 W	1000 W	1000 W	1000 W	1,0
Abus	Abus	11,90	1000 W	1000 W	1000 W	1000 W	1,0
Abus	Abus	11,90	1000 W	1000 W	1000 W	1000 W	1,0
Abus	Abus	11,90	1000 W	1000 W	1000 W	1000 W	1,0
Abus	Abus	11,90	1000 W	1000 W	1000 W	1000 W	1,0
Abus	Abus	11,90	1000 W	1000 W	1000 W	1000 W	1,0
Abus	Abus	11,90	1000 W	1000 W	1000 W	1000 W	1,0
Abus	Abus	11,90	1000 W	1000 W	1000 W	1000 W	1,0

GEHÄUSE

	Preis	Montageplätze	Lüfterplätze	Gewicht	Temp. CPU/VGA/Gehäuse*	Lautstärke in dB(A) und Sone	Wertung
Abus	11,90	10	10	1000 W	1000 W	1000 W	1,0
Abus	11,90	10	10	1000 W	1000 W	1000 W	1,0
Abus	11,90	10	10	1000 W	1000 W	1000 W	1,0
Abus	11,90	10	10	1000 W	1000 W	1000 W	1,0
Abus	11,90	10	10	1000 W	1000 W	1000 W	1,0
Abus	11,90	10	10	1000 W	1000 W	1000 W	1,0
Abus	11,90	10	10	1000 W	1000 W	1000 W	1,0
Abus	11,90	10	10	1000 W	1000 W	1000 W	1,0
Abus	11,90	10	10	1000 W	1000 W	1000 W	1,0
Abus	11,90	10	10	1000 W	1000 W	1000 W	1,0

FESTPLATTEN

	Preis	Interface	Größe	U/Min.	Lautheit (max.)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*/ Transfer Schreiben*	Wertung
Abus	11,90	ATA	10	1000 W	1000 W	1000 W	1000 W	1000 W	1,0
Abus	11,90	ATA	10	1000 W	1000 W	1000 W	1000 W	1000 W	1,0
Abus	11,90	ATA	10	1000 W	1000 W	1000 W	1000 W	1000 W	1,0
Abus	11,90	ATA	10	1000 W	1000 W	1000 W	1000 W	1000 W	1,0
Abus	11,90	ATA	10	1000 W	1000 W	1000 W	1000 W	1000 W	1,0
Abus	11,90	ATA	10	1000 W	1000 W	1000 W	1000 W	1000 W	1,0
Abus	11,90	ATA	10	1000 W	1000 W	1000 W	1000 W	1000 W	1,0
Abus	11,90	ATA	10	1000 W	1000 W	1000 W	1000 W	1000 W	1,0
Abus	11,90	ATA	10	1000 W	1000 W	1000 W	1000 W	1000 W	1,0
Abus	11,90	ATA	10	1000 W	1000 W	1000 W	1000 W	1000 W	1,0

DVD-BRENNER

	Preis	Interface	Lautstärkeentwicklung	DVD-R/-RW/DVD-R/-RW/+R DL	Brenndauer DVD-R	Brenndauer DVD-R	Fehlerkorrektur*	Wertung
Abus	11,90	SATA	10	1000 W	1000 W	1000 W	1000 W	1,0
Abus	11,90	SATA	10	1000 W	1000 W	1000 W	1000 W	1,0
Abus	11,90	SATA	10	1000 W	1000 W	1000 W	1000 W	1,0
Abus	11,90	SATA	10	1000 W	1000 W	1000 W	1000 W	1,0
Abus	11,90	SATA	10	1000 W	1000 W	1000 W	1000 W	1,0
Abus	11,90	SATA	10	1000 W	1000 W	1000 W	1000 W	1,0
Abus	11,90	SATA	10	1000 W	1000 W	1000 W	1000 W	1,0
Abus	11,90	SATA	10	1000 W	1000 W	1000 W	1000 W	1,0
Abus	11,90	SATA	10	1000 W	1000 W	1000 W	1000 W	1,0
Abus	11,90	SATA	10	1000 W	1000 W	1000 W	1000 W	1,0

STEREOSYSTEME

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tiefenbereich	Wertung
Abus	11,90	2+1	200 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,0
Abus	11,90	2+1	200 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,0
Abus	11,90	2+1	200 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,0
Abus	11,90	2+1	200 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,0
Abus	11,90	2+1	200 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,0
Abus	11,90	2+1	200 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,0
Abus	11,90	2+1	200 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,0
Abus	11,90	2+1	200 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,0
Abus	11,90	2+1	200 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,0
Abus	11,90	2+1	200 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,0

MEHRKANALSYSTEME

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Decoder	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tiefenbereich	Wertung
Abus	11,90	5+1	500 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,30
Abus	11,90	5+1	500 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,30
Abus	11,90	5+1	500 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,30
Abus	11,90	5+1	500 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,30
Abus	11,90	5+1	500 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,30
Abus	11,90	5+1	500 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,30
Abus	11,90	5+1	500 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,30
Abus	11,90	5+1	500 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,30
Abus	11,90	5+1	500 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,30
Abus	11,90	5+1	500 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,30

SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	CPU-Lastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Abus	11,90	10	1000 W	1000 W	1000 W	1000 W	1,20
Abus	11,90	10	1000 W	1000 W	1000 W	1000 W	1,20
Abus	11,90	10	1000 W	1000 W	1000 W	1000 W	1,20
Abus	11,90	10	1000 W	1000 W	1000 W	1000 W	1,20
Abus	11,90	10	1000 W	1000 W	1000 W	1000 W	1,20
Abus	11,90	10	1000 W	1000 W	1000 W	1000 W	1,20
Abus	11,90	10	1000 W	1000 W	1000 W	1000 W	1,20
Abus	11,90	10	1000 W	1000 W	1000 W	1000 W	1,20
Abus	11,90	10	1000 W	1000 W	1000 W	1000 W	1,20
Abus	11,90	10	1000 W	1000 W	1000 W	1000 W	1,20

Machine from Hell VI XXL

HERSTELLER
Fujitsu Siemens
WEBSITE
www.fujitsu-siemens.de
PREIS/LEISTUNG
Gut

2,21

- Preis
- Speelleistung

- Micro ATX Mainboard
- Keine Gehäuselüfter

Beim neuesten Hüllen-PC von Fujitsu-Siemens sitzt ein AMD Athlon 64 X2 4200+ auf einer Asus ABNE-FM Hauptplatine. Kombiniert mit einer Nvidia GeForce 7800 GTX und den zwei Gigabyte-Modulen Arbeitsspeicher ergibt dies eine gute Speelleistung. Negativ: Da im 3D-Betrieb aufgrund fehlender Lüfter die Gehäuse-Temperaturen auf 52 Grad Celsius steigen, drehen Prozessor- und Netzteil Lüfter nach und sind mit 2,8 Sone deutlich hörbar. Im 2D-Betrieb ist die Lautstärke mit 0,8 Sone kaum wahrnehmbar.

(jh)

Western Digital My Book Essential

HERSTELLER
Western Digital
WEBSITE
www.western-digital.de
PREIS/LEISTUNG
Gut

2,20

- Schreib- und Lesegeschwindigkeit
- Preis

- Lautstärke
- Netzteil zwingend nötig

Wie der Name der 160-Gigabyte-Festplatte schon vermuten lässt, soll die My Book Essential aussehen wie ein Buch. Doch das gelochte Abdeckblech wirkt billig und es kommt kein „Buchgefühl“ auf. Die USB-2.0-Festplatte ist mit einer Schreib- und Lesegeschwindigkeit von 32 Megabyte pro Sekunde recht ordentlich. Bei maximaler Zugriffsrate erreicht das Teil eine Lautstärke von angenehmen 1,3 Sone. Zumindest wenn Sie eine optisch außergewöhnliche USB-Festplatte für den Schreibtisch suchen, sind Sie gut bedient.

(jh)

Logitech MX400

HERSTELLER
Logitech
WEBSITE
www.logitech.de
PREIS/LEISTUNG
Sehr gut

1,86

- Preis
- Leistung

- Nur für Rechtshänder
- Ungeauere Radruckpunkt

Die Lasermaus MX400 ist ein Schnappchen. Trotz ihrer 800 dpi ist der Nager präzise und arbeitet ohne Verzerrung. Die Rechts-Handmaus ist 100 Gramm schwer und circa 13 Zentimeter lang. Die MX400 hat keine Kompatibilitätsprobleme mit bestimmten Mausepads, wie es bei der G5 oder G7 der Fall war. Nur das Vier-Wege-Mausrad hat einen etwas ungenauen Druckpunkt. Die MX400 ist empfehlenswert für ästhetische Spieler, die auf Ausstattungsmerkmale wie DPI-Umschaltung und Gewichte verzichten möchten.

(jh)

KOPFHÖRER/HEADSETS

	Preis	Kabellänge	Gewicht	Tragekomfort	Hörtest-Hochtonbereich	Hörtest-Tiefenbereich	Wertung
Logitech X-7	ca. € 70	1,5 m	100 g	Sehr gut	100 - 20.000 Hz	20 - 100 Hz	1,5
Logitech MX 518	ca. € 70	1,5 m	100 g	Sehr gut	100 - 20.000 Hz	20 - 100 Hz	1,5
SteelSeries Audio 350	ca. € 70	1,5 m	100 g	Sehr gut	100 - 20.000 Hz	20 - 100 Hz	1,5
SteelSeries Gamer-Headset GX51	ca. € 70	1,5 m	100 g	Sehr gut	100 - 20.000 Hz	20 - 100 Hz	1,5
Samrat RS-510	ca. € 1	1,5 m	100 g	Sehr gut	100 - 20.000 Hz	20 - 100 Hz	1,5

MÄUSE

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Gewicht	Spilertauglich	Schnurlos	Wertung
Logitech G7	ca. € 70	16 + 4 Wege Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	4800 dpi	130 Gramm	Ja	Ja	1,5
Logitech MX 518	ca. € 70	16 + 4 Wege Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	4800 dpi	130 Gramm	Ja	Ja	1,5
SteelSeries Audio 350	ca. € 55	7 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	2.000 dpi	90 Gramm	Ja	Nein	1,5
SteelSeries MX 410	ca. € 60	10 + 4 Wege Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	140 Gramm	Ja	Nein	1,5
Antech X-719F	ca. € 40	7 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	600 / 2.133 dpi	100 Gramm	Ja	Nein	1,5
Logitech LX.7	ca. € 30	5 + 4 Wege Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	1.000 dpi	130 Gramm	Ja	Nein	1,5
Razer Diamondback	ca. € 40	7 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	1.600 dpi	90 Gramm	Ja	Nein	1,5
Raptor Gaming M2	ca. € 30	5 + 4 Wege Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	400 / 7.400 dpi	90 Gramm	Ja	Nein	1,5
Logitech MX 1000	ca. € 45	8 + 4 Wege Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	170 Gramm	Ja	Nein	1,5
Logitech G5	ca. € 45	6 + 4 Wege Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	4800/3272/000 dpi	126 / 56 Gramm	Ja	Nein	1,5
Trust Predator IGM-4700	ca. € 20	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800/1.930 dpi	90 Gramm	Ja	Nein	1,5
SteelSeries 5000	ca. € 70	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	130 Gramm	Ja	Nein	1,5
SteelSeries Mouse	ca. € 30	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	1.600 dpi	140 Gramm	Eingeschränkt	Ja	1,5
SteelSeries Pilot	ca. € 20	3 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	600 dpi	170 Gramm	Eingeschränkt	Ja	1,5
SteelSeries Mouse	ca. € 30	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	140 Gramm	Eingeschränkt	Ja	1,5
SteelSeries Office Mouse	ca. € 30	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	150 Gramm	Eingeschränkt	Ja	1,5

TASTATUREN

	Preis	Anschlag	Format	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spilertauglich	Wertung
SteelSeries 5000	ca. € 55	Sehr gut	Full-Size/Normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Ja	1,5
SteelSeries 5000	ca. € 55	Sehr gut	Full-Size/Normal	USB, PS/2	21 + Zoomwiegler	Vorhanden	Eingeschränkt	1,5
SteelSeries 5000	ca. € 55	Gut	Full-Size/Normal	USB, PS/2	33 + Scrollrad	Vorhanden	Ja	1,5
SteelSeries 5000	ca. € 55	Sehr gut	Full-Size/Normal	USB, PS/2	33 + Zoomwiegler	Vorhanden	Ja	1,5
SteelSeries 5000	ca. € 7	Sehr gut	Full-Size/Normal	USB, PS/2	10	Vorhanden	Ja	1,5
SteelSeries 5000	ca. € 12	Sehr gut	Full-Size/Normal	USB, PS/2	Keine	Vorhanden	Ja	1,5

SPIELE-HARDWARE

LENKRÄDER

	Preis	Tasten	Schaltung	Anschluss	Einsatzbereich	Verarbeitung	Force Feedback	Wertung
Logitech G27	ca. € 90	10 + Steuerknopf	2 Knöpfe	USB	Simulation/Arade	Sehr gut	Sehr gut	1,5
Logitech G27	ca. € 55	10 + Steuerknopf	2 Knöpfe	USB, PS/2	Simulation/Arade	Gut	Sehr gut	1,5
Logitech G27	ca. € 50	12 + Steuerknopf	2 Knöpfe	USB	Simulation/Arade	Gut	Sehr gut	1,5
Logitech G27	ca. € 40	10 + Steuerknopf	2 Knöpfe	USB, PS/2	Simulation/Arade	Gut	Befriedigend	1,5
Logitech G27	ca. € 35	8 + Steuerknopf	2 Knöpfe	USB	Simulation/Arade	Befriedigend	Befriedigend	1,5

GAMEPADS

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Anzahl Ministicks	Force Feedback	Wertung
Microsoft Xbox 360 Controller	ca. € 25	10 + 2 Trigger	2 digital + 2 analog	USB, Xbox 360	Nein	2	Vorhanden	1,5
Microsoft Xbox 360 Controller	ca. € 20	10 + 2 Trigger	2 digital + 2 analog	USB, PS/2	Nein	2	Vorhanden	1,5
Logitech Rumorpad 2	ca. € 20	12	6 digital + 2 analog	USB	Nein	2	Vorhanden	1,5
Logitech Rumorpad 2	ca. € 30	12	6 digital + 2 analog	USB, X	Nein	2	Vorhanden	1,5

JOYSTICKS

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Sonstige Ausstattung	Force Feedback	Wertung
Logitech G27	ca. € 40	7 + Schubregler	3 + Coile-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,5
Logitech G27	ca. € 45	9 + Schubregler	3 + Coile-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,5
Logitech G27	ca. € 30	9 + Schubregler	3 + Coile-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,5
Logitech G27	ca. € 65	12 + Schubregler	3 + Coile-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,5
Logitech G27	ca. € 30	12 + Schubregler	3 + Coile-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,5

Der Einsteiger-PC

PROZESSOR	AMD Athlon 64 3000+ (Venice)	€ 100,-
KÜHLER	Arctic Cooling Freezer 64 Pro (Hybrid)	€ 15,-
HAUPTPLATTE	Gigabyte K8NF-9 (nForce4)	€ 70,-
ARBEITSSPEICHER	Take MS DDR400, 1x 512 MByte, CL2.5	€ 40,-
GRAFIKKARTE	Asus Extreme AX300SE/TO (X300 SE)	€ 50,-
SOUNDKARTE	Onboard	-
FESTPLATTE	Samsung SP2504C (250 GByte, SATA II)	€ 75,-
NETZTEIL	Fortron FSP300-60THN-P (300 Watt)	€ 30,-
GEHÄUSE	Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)	€ 60,-

€ 625,-*



Der Aufsteiger-PC

PROZESSOR	Athlon 64 3500+ (Venice)	€ 135,-
KÜHLER	Thermalright Noisebudget 92-100W	€ 50,-
HAUPTPLATTE	Gigabyte K8NF-9 (nForce4)	€ 70,-
ARBEITSSPEICHER	Geil 2x 512 MByte, DDR400, CL2.5	€ 90,-
GRAFIKKARTE	Asus Extreme N7900GT	€ 300,-
SOUNDKARTE	Onboard	-
FESTPLATTE	Samsung SP2504C (250 GByte, SATA II)	€ 75,-
NETZTEIL	Elantrial EWP-5007-00 (500 Watt)	€ 100,-
GEHÄUSE	Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)	€ 60,-

€ 1.065,-*



Der High-End-PC

PROZESSOR	Athlon 64 X2 4800+ (Toledo)	€ 610,-
KÜHLER	Thermalright Noisemagic SI-120	€ 80,-
HAUPTPLATTE	Asus A8R32-MVP (RD580)	€ 160,-
ARBEITSSPEICHER	Corsair 2x 1024 MByte, DDR400, CL2	€ 270,-
GRAFIKKARTE	Zx Sapphire ATI X1900 XT	€ 950,-
SOUNDKARTE	Creative SB X-Fi Extreme Music (PCI)	€ 100,-
FESTPLATTE	Samsung SP2504C (250 GByte, SATA II)	€ 75,-
NETZTEIL	Enermax Liberty (500 Watt)	€ 80,-
GEHÄUSE	Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)	€ 60,-

€ 2.570,-*



* Die Gesamtkosten beinhalten kein DVD-Brenner, Maus

Tastatur und Windows-Lizenz. Abbildungen der Gehäuse sind symbolisch



VOLLVERSION

Hotel Gigant

Der Weg vom Schwarzwald-Gasthof zum pompösen Luxus-Hotel ist weit. Los geht's!

- Hier sind Sie der Herr Ihres eigenen Hotel-Imperiums
- 18 Szenarien und Endlosspiel
- Planen Sie alles selbst oder beschäftigen Sie Assistenten
- Richten Sie Zimmer mithilfe eines 3D-Planungs-Tools ein
- Expandieren Sie während der Karriere in bis zu 19 Großstädte wie Paris, New York oder Berlin



GENRE Wirtschaftssimulation
VORAUSSETZUNG 350 MHz, 64 MByte RAM
MEHRSPIELER Nein
INTERNET <http://hotel.jowood.de>



ADD-ON

Söldner: Marine Corps

So muss das sein! Mit *Marine Corps* präsentiert Jowood ein Add-on, das die Vollversion des Mehrspieler-Shooters deutlich aufwertete.



Vollversion *Soldner* diesen Monat auf PC Games 8/2006!

GENRE Mehrspieler-Shooter
VORAUSSETZUNG 1,8 GHz, 384 MByte RAM
MEHRSPIELER Ja, bis zu 32 Sp. LAN/Internet
INTERNET www.secretwars.net

- Bitte beachten: Add-on nur mit Vollversion lauffähig!
- Über 30 neue Vehikel (zusammen über 100), 80 Waffen
- Zwei weitere Kartentypen, ausgefeiltes Missions-Design
- Überarbeitete Grafik, aufgewerteter Sound
- Neue Spieler-Klassen für mehr Abwechslung im Netzwerk und Internet
- PC ACTION-Wertung (5/2005): 80%

PATCHES!

Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf die neueste Version gepatcht. Um Ihnen die Vollversionen auf unseren DVDs bereitstellen zu können, sind manchmal Veränderungen der Installationsroutinen notwendig. Aus diesem Grund kommt es vor, dass Internet-Patches zur Verkaufsversion der Spiele nicht mit unseren Vollversionen funktionieren. Bedenken Sie deshalb: Sollten Sie dennoch solche Updates verwenden, können wir die Funktionsfähigkeit der Software nicht mehr garantieren.

VOLLVERSIONEN:

Hotel Gigant
 Soldner: Marine Corps v33670 (Add-on)

DEMOS:

Ab durch die Hecke
 Die Kicker Quiz-VM
 Heimspiel 2006
 Hitman 2 (Nur auf Ab-18 DVD!)
 Rush for Berlin (Einzelsp.-Demo) (Nur auf Ab-18 DVD!)
 Rush for Berlin (Mehrspieler-Demo)
 Wachter der Nacht

VIDEOS:

Charts
 Command & Conquer 3: Tiberium Wars
 Crysis
 Dark Messiah of Might and Magic
 (Ungezeichnet nur auf Ab-18 DVD!)
 Guild Wars: Factions
 Prey
 Pro Angler (Schrott des Monats)
 The Da Vinci Code: Sakrileg (Zweifelhaftigkeit)
 United-Spot
 Unreal Tournament 2004: Damnation
 X-Men 3: The Official Game

TRAILER:

Battlefield 2142
 Championship Rally
 Die Römer
 Half-Life 2: Episode 1
 Jack Kean und der Doktor's Island
 Lego Star Wars 2: The Original Trilogy
 Rush for Berlin
 Supreme Commander
 War Front: Turning Point
 Warleaders

SPIELERFORUM:

Act of War
 - Map-Pack
 Age of Empires 3
 - Maps von Der Marseburger
 Battlefield v2
 - Battleracer
 Command & Conquer Generäle
 - Cold War Crisis
 Doom 3/Quake 4
 - Map-Pack
 Die Sims 2
 - VM-Pack
 Star Wars: Empire at War
 - Awakening of the Rebellion
 - EAW Map Battle for Eatin' 4 Player KI Map 1
 - EAW Map Galaxy Wars 4 Player KI Map
 - EAWHD Space Mapping Tutorial 1
 - Mod: Sterners All
 - Mod: Vortex Crusier
 Fire Department 3
 - Bonusmission Las Vegas
 Gothic 2
 - Demo: Der Kampf um die Bruderschaft
 Gratisspiel
 - Warsaw
 Half-Life 2
 - Causality Effect
 Unreal Tournament 2004
 - Hollow Moon
 - Tactical Spies Crossfire
 - The Soulkeeper Updateversion (Seite 2)

EXTRAS:

Gewinner des Leser-Videowettbewerb
 VGA-Tunnel-Schablonen

TIPPS & TRICKS:

Hitman: Blood Money
 The Elder Scrolls 4: Oblivion
 Tomb Raider Legend

PATCHES:

Age of Empires 3 v1.07 (d)
 Battlefield 2 Win32 v1.30 (int)
 Darkstar One 1.0.1271 Hotfix
 F.E.A.R. v1.05 (d)
 Ghost Recon: Advanced Warfighter v1.10 (int)
 Hitman: Blood Money Demo-Framerate-Patch
 Hitman: Blood Money v1.1 (d)
 Soldner v33671 von v33670
 Star Wars: Empire at War v1.4 (int)
 Tomb Raider Legend v1.2 (int)

HARDWARE-TREIBER:

Win9x, Me:
 Ab Catalyst v6.2
 Nvidia Forceware 81.96
WinXP, 2000:
 Ab Catalyst CCC v6.4
 Intel Chipset Treiber v7.2.1.1003
 Nvidia Forceware v84.21
 Nvidia Nforce 1.2 v5.10
 Nvidia Nforce 3 v5.11
 Nvidia Nforce 4 430.410 v8.22
 Nvidia Nforce 4 AMD Intel X16 v6.8.2
 Nvidia Nforce 4 AMD v6.7.0
 Nvidia Nforce 4 Intel v7.15
 Via Hyperion Pro v5.0AA
 Via Hyperion v4.50p1

TOOLS:

Adobe Reader 7.0
 CPU-Z v1.33
 DirectX 9.0c
 Fraps v2.7.2
 GamersIRC 4.42
 Microsoft .NET Framework v2.0
 Powerstrip v3.63
 Prime95 v2.414.32Bit & 64Bit
 Riva Tuner v2.0 RC15.8
 Speedfan v4.28
 VLC 0.8.4c win32
 Wallpaper, WinZip

DVD-Inhalt

Achtung!



Unsere DVD ist eine Wende-DVD!

Video- und Datenbereich befinden sich auf je einer DVD-Seite. Zum Anschauen des jeweiligen Bereichs die DVD also einfach umdrehen!

Das pappt!

Sie möchten Ihre DVDs getrennt von Ihrer PC ACTION-Heftsammlung archivieren? Das ist gar kein Problem!

Sie schneiden einfach das links stehende Inhaltsverzeichnis aus und kleben es auf den Rücken der DVD-Hülle. Weil wir zaubern können und Sie lieb haben, passt der Zettel wie angegossen dorthin.

COMPUTEC
MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger: Jürg Marquard

Verlag
Computer Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 91042 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: leserservice@compu-tec.de
Internet: www.compu-tec.de

Vorstand
Johannes Grottel (Vorsitzender),
Oliver Menne

Chefredakteur/Objektleitung
Stefan, Chefredakteur (V.i.S.d.P.)

Christian Biggs
Joachim Bress
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
(Adresse siehe Verlagsangabe)

Leitender Redakteur
Redaktion Spiele

Almet Ischlack
Andreas Berlitz, Lukasz Czerwinski, Harald Frankel, Alexander Frank,
Ralph Wollner

Redaktion Hardware

Thilo Beyer (Ltg.), Christian Engelstein (Stellv.), Marco Albert,
Kay Benrath, Les Cramer, Daniel Mühlendahl, Carsten Spille,
Uwe Stäglich, Frank Stöwer, Raphael Wölter, Daniel Wöschel

Community-Redakteur

Mar. Böhme

Redaktionsassistent

Berlitz Koch

Mitarbeiter dieser Ausgabe

Felix Lohmeyer

Praktikanten

Manuel Grundmann, Jan Hanke, Jürgen Krause, Christian Schlüter,
Sebastian Thong
Christoph Wiesewitz
Wilfried Balkenicht
Henrich Lenhardt

Chefreporter

Textchef

US-Korrespondent

Art Director

Layout

Bildredaktion

Titelgestaltung

CD, DVD, Video

Marketing Director

Commercial Director

Vertriebskoordination

Produktionsleitung

Marin Reimann
Hans Ipschitz
Klaus-Peter Ritter
Martin Clossmann, Ralf Kutzer

www.compu-tec.de

Computer Internet Agency GmbH
Ralph Wollner (Ltg.), Justin Stolzenberg, Sascha Pilling
Thomas Borschke (Ltg.), Markus Wölter
Marc Pröschke, Stefan Ziegler, René Bohme
Tory von Edenfeld

Redaktion & Konzeption

Projektleitung & Redaktion

Programmierung

Webdesign

Anzeigen

CMMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 91042 Fürth

Anzeigenleitung

Thomas Krieger

verantwortlich für den Anzeigenteil, Adresse siehe Verlagsangabe.

Anzeigenberatung

Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144, wolfgang.menne@compu-tec.de
Silke Pleischel: Tel.: +49 911 2872-254, silke.pleischel@compu-tec.de
Katja Thiem: Tel.: +49 911 2872-254, katja.thiem@compu-tec.de
Sven Wellig: Tel.: +49 30 895464-1, sven.wellig@compu-tec.de
Lars Weikmeister: Tel.: +49 911 2872-255, lars.weikmeister@compu-tec.de

Anzeigenpositionen

Datenübertragung

Judith Linder: judith.linder@compu-tec.de
via E-Mail: anzeigen@compu-tec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 19 vom 1.10.2005

■ **AVON** ■ **PC ACTION** wird in den AVA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite 2006: 497.800 Leser

Auf der Umschlagkappe bis Seite 3 befindet sich eine Anzeigen-Sonderverpflichtung zum Produkt „Rise & Fall“. Es handelt sich dabei nicht um einen redaktionellen Inhalt.

Abonnement

Abo-Service Island/Anstalt: Telefon: +49 89 20 959-125, Fax: +49 89 20 928-111
E-Mail: computer@compu-tec.de, Online: http://abo.compu-tec.de

Postadresse:
COMPUTEC Media AG, Aboservice CS1, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Island: € 57,40, Ausland: € 67,40

Abo-Service Österreich

Telefon: +43 674 882 882, Fax: +43 674 882 52 77, E-Mail: computer@aboservice.at
Postadresse:
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Abonnementpreis für 12 Ausgaben: € 64,80

ISSN/Vertriebskennzeichen 0946-4290/6 50027

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

Vertrieb und Einzelverkauf: Gerd Medien Vertrieb GmbH, Asbellerstraße 22, 81975 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Olchowca Modlinie 11, 33-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen.
Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt sich nicht die Billigung der abgebildeten Produkte und Services durch COMPUTEC MEDIA voraus.
Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenhefte, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, wenden wir Sie bitte an:
uns oder schriftlich mitteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins mit, die Anzeigen und den Seitennummer,
in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Amelk Heine, Anstalt siehe oben

Einsendungen: Manuskripte und Programme:

Mit der Einreichung des Manuskripts gibt der Autor die Verantwortung für die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Unentgeltlich: Alle in PC ACTION veröffentlichten Beiträge bzw. Übersetzungen sind urheberrechtlich geschützt.
Jegliche Reproduktion oder Nachdruck ist ohne schriftliche Genehmigung des Verlags.
zusätzliche und schriftliche Genehmigung des Verlags.

JM
MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIRESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE,

PC ACTION, PLAYZONE, XBOX ZONE, N. ZONE, XBOX ZONE, CHOC, CHOC PESH,
DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, COSMOPOLITAN, JIM, SHAPE, CELEBRITY,
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, SHAPE, CHOC, MAGAZIN SPORT OWI, PLAYBOY, Ungarn: JIM, SHAPE, FIFTY FIFTY,
CHOC, PLAYBOY, KIRKON, Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO, SPORT

Äktschn Mian TITAN QUEST



©'06 www.Gunjak.de

Die unbekanntesten Weltmeisterschaften aller Heiligen!



PLATZ 1
Abseil-WM



PLATZ 2
Schuhe-Zuschnür-WM



PLATZ 3
Hunde-Verbuddel-WM



PLATZ 4
Extrem-Pinkel-WM



PLATZ 5
Bries-WM

Bei der Abkot-WM belegte Alois Würst den ersten Platz. Dicht gefolgt vom Chinesen Shei-Sen, der bereits an seinem Stuhl sägte. **5,5**

Ina Treter brach sich 2005 den Latschenkiefel und siegte trotzdem, da sie ihren Klettverschluss zur Verschluss-Sache erklärte. **3,3**

Joe Cocker-Spaniel siegte, indem er einen Labrador-Welpen in nur 23 Sekunden unter vier Tonnen Sand begrub. Erstaunlich! **6,5**

Paulo Pinkel strullerte aufs Siegereck, dicht gefolgt vom Franzosen Arnaud Pissir. Dritter wurde der Schweizer Uri Nieren. **1,2**

Friss Wepper kochte und verschlang innerhalb von vier Minuten ganze 569 Thymsdrüsen vom Kalb, umgangssprachlich Bries genannt. **2,2**

WELTMEISTER

SPIELREGELN

Es gilt, innerhalb von 15 Minuten so viele Fäkalien wie möglich zu produzieren. Bei Gleichstand werden Farbe und Konsistenz bewertet. **83,5**

Ganz easy: Wer sich am schnellsten die Schuhe zuschnürt, gewinnt. Wer sich dabei die Luft abschnürt, erzielt außerdem einen Lustgewinn. **17,5**

Ziel ist es, ganz schnell einen Kiter zu vergraben. Vor Erregung sind da schon manche auf den Hund gekommen, was gut fürs Fell ist. **87,5**

Pullern und herumhampeln, ohne neben die Schüssel zu tropfen. Wichtig ist, sich auf den Urinstinkt zu verlassen. Ja, Urin stinkt nämlich! **46**

So schnell und viel wie möglich von dem Zeug fressen. Kalbs Bries ist der Bruder von Pierre Bries, dem Sänger von Give Bries a Chance. **25,5**

PREISGELDER

Dem Sieger winkt ein Treffen mit der türkischen Abkot-Legende Kot Azür. Dieser lebt zurückgezogen im kurdischen Rosetten-Tal. **23,4**

Einen Gutschein von Deichmann gab es vergangenes Jahr. Darüber hinaus Espandirillo Mocassins CD 0 Sohle Mio. Sterben wäre jetzt schön. **5,2**

Eine Dose Pedigree Pal, Amerikaner erhalten Pedigree NTSC, Franzosen kriegen Pedigree Pal-Secam oder Digi-Cam mit zwei Megapixel. **66,6**

Ein Jahresvorrat von Milka Lila Pinkelpause. Außerdem ein Urlaub, wo die Elche und die Harn röhren. In Schweden wird eingeschifft. **12**

Dem Sieger wird die Beerdigung finanziert, denn so ein Ekelmal ist tödlich. Ein Muttermal manchmal auch – Hautkrebsrisiko. **15,5**

ERGEBNIS

19,6

11,1

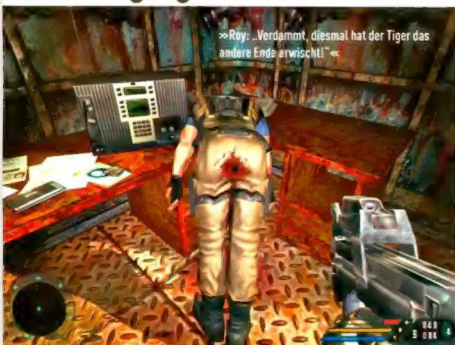
8,5

4,6

3,6

FORMEL: (Weltmeister x Spielgeld) : Preisgeld = Ergebnis

Hintereingang benutzt



Nils Knapper hat uns nicht nur ein besonders schönes Bildchen, sondern auch einen unterhaltsamen Text geschickt. Allerdings ist der so pornografisch, dass wir hier nur Passagen abdrucken können. „... zusammen mit Rosettenstolz auf eine Kreuzfahrt aufgemacht und pipern sich südlich der Kanaren durch Bananenplantagen. Dass es auch einmal mit einer Nummer in einem verrosteten Schiff enden kann, zeigt euch mein Bild ...“ Danke, Nils!

Gut abgegangen

Kevin Riedel aus Fürth schreibt: „Jab Call of Duty 2 Deathmatch geockt. Plötzlich seh ich so nen Toten neben mir der da an der Wand abhängt.->lol“ Der Punkt geht ganz klar an Kevin, das Komma aber nicht, weswegen er weiter keine Satzzeichen in seine Texte klatschen dürfte. Trotzdem danken wir ihm für sein tolles Foto. Zum Schluss noch eine Message: Lieber Fünfter als Fürther!



Tick, Trick und Truck



„Warum muss man bei Monster Truck Fury seinen Tisch baulich verändern? Mag es sein, dass man so die Cheats aktiviert? Ich weiß es nicht“, fragte uns Dirk Fuck. Der heißt übrigens wirklich so. Jedenfalls bekam er nach der Installation von Monster Truck Fury folgenden Text präsentiert: „Verursachen Sie Abkürzung im Schreibtisch.“ Coole Übersetzung für „Create Desktop Shortcut“!

In letzter Minute*



Hickhack um Prey: Wir wollten den Ego-Shooter bereits in dieser Ausgabe für Sie testen, doch Take 2 machte uns einen Strich durch die Rechnung. Aber das Leben geht weiter und so präsentieren wir Ihnen voraussichtlich im kommenden Heft den finalen Test. Mit Enemy Territory: Quake Wars

* Alle Angaben ohne Gewähr

fühlen wir der Online-Shooter-Hoffnung ausführlich auf den Zahn. Neben bekannten Namen stellen wir Ihnen aber auch Frischfleisch vor. Parabelum zum Beispiel. Außerdem ... warten dicke Überraschungen im Spielerforum auf unserer DVD für Sie. Weitersagen!



Epilog

Ciszewski: Was da für ein Aufstand um die Fäkalien eines seit über 500 Jahren verwesenden Italiens gemacht wird, checke ich nicht. Scheiß auf da Vinci Kot!

Hesse: C-O-D-E, Cidlopeppski, Code! Manchmal fühle ich mich schrecklich müde.

Die NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 19. JULI 2006

Medusa 5.1 ProGamer Edition



Gameplay mit Kinosound

[illegible]

Medusa 5.1 Mobile Edition
für Surround Sound am Notebook

**Medusa 5.1 Home Edition**

Medusa 5.1 ProGamer Edition

WWW.SPEED-LINK.COM



DVD5172J10



3D REALMS



Aliens haben Tommys Welt auf den Kopf gestellt...

...jetzt dreht er den Spieß um.

PREY

„Endlich ein Shooter mit Hirn!“ – GameStar

„Technisch und spielerisch erwartet uns mit Prey ein ausgearbeitetes Highlight!“ – Offizielles Xbox-Magazin

„Atemberaubend!“ „Das Spiel rockt die Hütte“ – PC Action

www.2kgames.de/prey



LIVE

© 2011 Wiley Periodicals, Inc. and/or its affiliates. All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted, in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording, scanning, or otherwise, except as may be permitted in writing by John Wiley & Sons, Inc. This article is intended solely for the personal use of the individual user and is not to be disseminated broadly. Reproduction by any other means, electronic or mechanical, without permission of John Wiley & Sons, Inc. is prohibited. This article is intended solely for the personal use of the individual user and is not to be disseminated broadly. Reproduction by any other means, electronic or mechanical, without permission of John Wiley & Sons, Inc. is prohibited.

